L'ÉCRAN
FANTASTIQUE

LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA

Monumental
DUNE

Délirant
BRAZIL

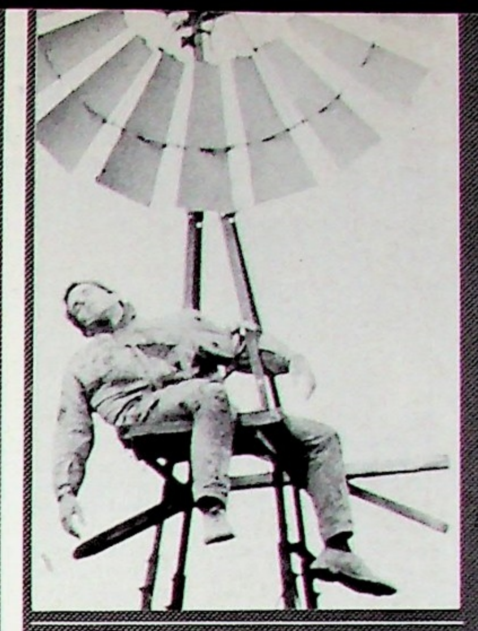
Terrifiant
RAZORBACK

Enigmatique
STAR TREK 3

M 1462-53-22 F FEVRIER 1985/N° 53/22 F - CANADA 2.75 $ - SUISSE 6.50 FS

Ci-dessous : « Brazil ».
Ci-contre : « Razorback ».
Deux aspects différents du fantastique, deux événements de ce mois !

SOMMAIRE



L'ECRAN FANTASTIQUE

REDACTION : Directeur/Rédacteur en Chef : Alain Schlockoff. **Rédactrice en Chef adjointe** : Kathy Karani. **Secrétaire de rédaction** : Gilles Polinien. **Comité de rédaction** : Jean-Pierre Andrevon, Bertrand Borie, Jean-Pierre Fontana, Pierre Gires, Dominique Haas, Cathy Karani, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff, Claude Scasso, Daniel Scotto, Caroline Vié. **Collaborateurs** : Elisabeth Campos, Hervé Dumont, Alain Gauthier, Michel Gires, Norbert Moutier, Richard D. Nolane, Xavier Perret, Jean-Pierre Piton, Tchalai Unger. **Ont également collaboré à ce numéro** : Doug Backstage, Lee Goldberg. **Maquette** : Didier Chapelot. **Correspondants** : Forrest J. Ackerman, Cathy Conrad, Donald Farmer, Randy et Jean-Marc Lofficier, Anthony Tate (U.S.A.), Uwe Luserke (Allemagne), Giuseppe Salza, Riccardo F. Esposito (Italie), Salvador Rainz (Espagne), Danny De Laet (Belgique), Philip Nutman (G-B), Hector R. Pessina (Argentine), Tomoyuki Hase (Japon). **Remerciements** : Roger Dagieu, Jean-Marc Lofficier, Anthony Tate, et les services de presse de : A.R.P., C.I.C., Fox, A.M.L.F., Warner-Columbia, U.G.C., A.A.A. **EDITION : Directeur de la publication** : Alain Cohen. **Abonnements** : Média-Presse Edition, 92 Champs-Elysées, 75008 Paris. **Tarifs** : 11 numéros : 200 F (Europe : 250 F). **Autres pays** (par avion) : nous consulter. **Inspection des ventes** : Elvifrance, 201 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 828.43.70. **PUBLICITE** : S.E.P.I., 36 bis rue Scheffer, 75016 Paris. Tél. : 704.74.10. **Directrice de la publicité** : Nicole Mai. Notre couverture : Sting dans « Dune » (A.M.L.F.). L'Ecran Fantastique Magazine est édité par Média-Presse Edition. Commission paritaire : n° 55957. Distribution : NMPP. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs.

Dépôt légal : 1er trimestre 1985. Composition et montage : Autocompo. Photogravure quadri : Sigma color. Impression : Imprimeries de Compiègne et Berger Levrault. **Edition** : Média-Presse Edition, 92 Champs-Elysées, 75008 Paris. Téléphone : 562.03.95. **Rédaction** : 9 rue du Midi, 92200 Neuilly. Tél. : 624.04.71.

SUR NOS ÉCRANS

BODY DOUBLE

Envoûtant et déroutant...

Depuis *Sisters* (1973), qui le révéla en France, et surtout *Phantom of the Paradise* (1974), chaque nouveau film de Brian De Palma est attendu avec la plus vive impatience et la plus grande curiosité par les amateurs de fantastique et par les cinéphiles. Styliste extraordinaire, à l'instar d'un Carpenter, De Palma parvient, en outre, à jongler avec l'émotion des spectateurs avec une rare maitrise, se révélant l'un des maitres du suspense, bien dans la lignée d'Hitchcock dont il revendique la paternité d'inspiration.
Après *Scarface*, adaptation sans surprise d'un classique de Hawks, *Body Double* marque un retour aux « sources hitchcockiennes », puisque la trame du film reprend les thèmes majeurs de *Fenêtre sur cour* et de *Vertigo*, y insufflant toutefois un érotisme « torride » (via sa « double » héroïne) le différenciant des précédentes œuvres de De Palma. Mais loin d'appauvrir ce cinéma d'« auteur », cette nouvelle touche, traitée par le jeune cinéaste, fascine autant qu'elle surprend. La *surprise* est d'ailleurs, et sans aucun doute, le mot-clé de l'œuvre de De Palma. Chacun, ou presque, de ses films marque une étape vers la maitrise d'une certaine forme de perfection formelle (De Palma, contrairement à ce que pourrait laisser penser l'emploi quasi systématique des longs plans-séquence qu'il affectionne tant, utilise des story-boards extrêmement précis), et en même temps nous manipule davantage. Le cinéaste adore jongler avec les puzzles, et l'intérêt de ses comédiens (l'étonnante Mélanie Griffith, la fascinante Deborah Shelton, et l'émouvant Craig Wasson) ainsi que l'excellence de sa direction d'acteurs font que nous nous identifions facilement au personnage principal qui, de témoin, devient rapidement enquêteur, au prix de sa vie.
Le double, la manipulation, déjà présents dans *Obsession*, trouvent leur exploitation la plus parfaite ici. Tout en nous mentant, en nous égarant sur de fausses pistes, De Palma respecte la cohérence du récit. Si complexe soit-elle, sa trame demeure logique (bien que non exempte d'invraisemblances et de points obscurs). Pour la première fois, depuis *Sisters*, De Palma s'autoparodie ouvertement, tout en accumulant les références à ses précédents films. Aucun cinéaste, dans le domaine du film de suspense, ne possède, on le sait, une telle virtuosité technique, sauf peut-être Argento. mais De Palma introduit une dimension inconnue à son homologue italien : l'humour. Ainsi, ce magnifique clein-d'œil qui ouvre et clôt parfaitement *Body Double*.
La place nous manque pour vanter les nombreux mérites du film. Il faudrait sans doute y revenir ultérieurement, car *Body Double* se prête admirablement à toutes les analyses. Nous nous contenterons simplement de souligner l'extraordinaire partition musicale de Pino Donnaggio, offrant un magnifique écrin à ce joyau cinématographique, la qualité des maquillages de Tom Burnam (un nom familier à nos lecteurs) et la révélation d'un grand comédien : Craig Wasson.
Audace, onirisme, humour et passion se conjugent pour nous offrir un film envoûtant et déroutant : l'un des chefs-d'œuvre de son auteur !

Alain Gauthier



Maîtrise technique et érotisme audacieux...

FICHE TECHNIQUE
U.S.A. 1984
Prod. : Columbia Pictures. *Prod. et réal.* : Brian De Palma. *Prod. Ex.* : Howard Gottfried. *Scèn.* : Robert J. Avrech, Brian De Palma, d'après un sujet de De Palma. *Phot.* : Stephen H. Burum. *Architecte-déc.* : Ida Random. *Dir. art.* : Bill Elliott, Charles Butchler. *Mont.* : Jerry Greenberg, Bill Pankow. *Mus.* : Pino Donnaggio. *Son* : James Tannenbaum. *Maq.* : Barbara Guedel. Maq. spécial : Tom Burman, Bari Dreiband. *Cost.* : Gloria Gresham. *Cam.* : Doug Ryan. *Effets spéciaux, optiques* : Modern Film Effets (L.A.), Computer Opticals (N.Y.C.). *Mixage effets sonores* : Dick Alexander. *Assist. réal.* : Joe Napolitano. *Script* : Wilma Garscadden-Gahret. *Int.* : Craig Wasson (Jake), Melanie Griffith (Holly), Gregg Henry (Sam), Deborah Shelton (Gloria), Guy Boyd (Jim McLean), Dennis Franz (Rubin), David Haskell (professeur d'art dramatique), Rebecca Stanley (Kimberly), Al Israel (Corso), Douglas Warhit, B.J. Jones, Russ Marin, Lane Davies, Barbara Crampton, Larry « Flash » Jenkins, Monte Landis, Linda Shaw, Mindi Miller, Denise Loveday, Gela Jacobson, Ray Hassett. *Dist. en France* : Warner-Columbia. 114 mn. Metrocolor. Panavision. Dolby Stéréo.

TABLEAU DE COTATION

CK : Cathy Karani. **GP** : Gilles Polinien. **RS** : Robert Schlockoff. **AS** : Alain Schlockoff. **CS** : Claude Scasso. **CV** : Caroline Vié.

TITRE DU FILM	CK	GP	JCR	RS	AS	CS	CV
L'ARBRE SOUS LA MER			2				
L'AUBE ROUGE	2	1	3	2	1	1	1
L'AVENTURE DES EWOKS					1	0	0
BLIND DATE	2	2	1	1	1		
BODY DOUBLE	4			4	4	2	2
BRAZIL				4		4	4
CHUD	3	1	3			1	2
LA COMPAGNIE DES LOUPS	4		3	4	4		4
LA CORDE RAIDE		2	2		1	0	0
DUNE	3	3	1	3	3	4	3
HORROR KID	3	3	2	2	3	2	3
PHILADELPHIA EXPERIMENT	3	3	2	3	3	3	3
RAZORBACK	4	4	3	3	4	3	2
RENDEZ-VOUS A BROAD STREET				0			2
STAR TREK 3	1	1	1		1		3
TOXIC AVENGER	2	4	3	2	2	2	3

4 : Excellent — 3 : Bon — 2 : Intéressant — 1 : Médiocre — 0 : Nul.

NOUS AVONS DÉJÀ PARLÉ DE :

- BLIND DATE (*E.F.* n° 47, p. 28) ;
- CHUD (*E.F.* n° 47, p. 8) ;
- HORROR KID (*E.F.* n° 47, p. 16) ;
- RAZORBACK (*E.F.* n° 47, p 18) ;
- STAR TREK 3 (*E.F.* n° 46, p. 33 et n° 49, p. 58) ;
- TOXIC AVENGER (*E.F.* n° 47, p. 30) ;
- OUT OF ORDER (*E.F.* n° 47, p. 31, et n° 52, p. 66).

A NOS LECTEURS

Afin d'illustrer avec une plus vive richesse visuelle l'importance et la diversité exceptionnelles des productions que nous offre l'actualité où qui déjà s'annoncent à l'horizon de nos écrans cinématographiques, nous avons souhaité apporter aux pages de la revue davantage de couleurs, sachant que cela ne pourrait que répondre à votre désir. Néanmoins, subissant le joug d'une inflation galopante à laquelle nous nous étions efforcés d'échapper jusqu'alors, nous avons dû modifier notre prix de vente en le majorant de 2 F, ce qui, nous le savons, ne saurait altérer votre plaisir et votre fidélité....

LA COMPAGNIE DES LOUPS

A quoi rêvent les petites filles...

Les voies de l'Imaginaire sont impénétrables. Or, c'est néanmoins ce qu'a tenté et réussi à percer Neil Jordan en compagnie de ces loups qu'il est allé rechercher au plus profond de notre subconscient. Nul n'ignore plus aujourd'hui la portée moralisatrice ou castratrice de ces merveilleux contes qui, tour à tour, enchantèrent et surtout terrifièrent jadis l'enfant que nous étions, en véhiculant nos rêves et nos frayeurs les plus intimes à travers une cohorte de sombres desseins, de cruauté, et de mises en garde foudroyantes pointant sur notre audace, tel le doigt d'un Dieu vengeur. Mais aussi, quelle délectation frémissante éprouvions-nous à ces menaces qui n'étaient que le reflet d'une existence adulte vers laquelle nous aspirions déjà avec une anxieuse appréhension...

Renversant les ultimes tabous se rattachant encore aux antiques superstitions qui engendrèrent ces contes, Neil Jordan a repoussé les lisières du temps et de notre inconscient, pour réaliser cette œuvre somptueuse dont le caractère gothique s'apparente à celles de la glorieuse époque de la Hammer (et de ses loups-garous) dont elle semble porter le puissant et nouveau souffle, confirmant ainsi la renaissance du cinéma britannique. Basé sur deux nouvelles d'Angela Carter qui écrivit conjointement avec Jordan le synopsis du film, *Company of Wolves* développe, avec une exemplaire fluidité, une ingénieuse et brillante trame scénaristique actionnant le principe du rêve dans le rêve, se mouvant sur le créneau d'une réalité (personnages identiques) dont les objets inanimés (jouets) naissent soudain à une vie trouvant sa raison dans la succession de contes qu'exploitent ces rêves. Sarah, l'adolescente boudeuse mûe par les troubles de la puberté, échappe à ses tourments sous-jacents par les méandres d'un sommeil agité qui la transporte en des temps lointains et mystérieux où sa sexualité naissante va trouver son épanouissement subtil, à peine suggéré, dans les terribles légendes (qui sont la vérité vraie !) que lui distille sa malicieuse et perverse grand-mère (dont Angela Lansbury nous dresse un savoureux portrait).



Efficaces : les effets très spéciaux du maître Tucker.

Ainsi, cette crainte du loup (mais n'est-elle pas celle de l'Homme ?) qui hante et fascine la jeune Sarah âprement courtisée par son petit voisin va-t-elle s'amplifier avec une force que seul l'interdit peut offrir. La douceur faussement témoignée par l'animal appâté n'est-elle pas celle du soupirant amadouant sa promise qu'il battra plus tard ? Le loup se jetant sur sa proie n'évoque-t-il pas son père renversant sa mère pour d'étranges ébats ? Telle que l'a décrit la grand-mère, dans l'histoire de la paysanne rejetée qui se venge lors de la superbe séquence du banquet (baignant dans une lumière digne de *Barry Lyndon*) où de riches et peu nobles seigneurs se voient transformés en vigoureux lycanthropes, la Bête est toujours là, tapie dans les tréfonds de l'Homme, et prête à surgir en tous temps et lieux, afin de s'abattre sur la douce jeune fille qu'elle va terrasser. D'une rencontre dans les bois où le petit chaperon rouge verra surgir le beau chevalier qu'elle ignore être le loup (mais l'ignore-t-elle vraiment ?), à la maison de la grand-mère que ce dernier va dévorer en attendant sa victime consentante (qui dédaignant la mort de son aïeule, s'apitoyera sur lui !), Jordan nous promène du conte de Perrault à « La Belle et la Bête », avec un art consommé, avant de nous révéler (l'échappée de la louve et de son compagnon) l'aboutissement d'une sexualité enfin triomphante !

Afin de créer l'environnement propice au déroulement de cette dualité du rêve (gigantisme des objets et des éléments déformés par le dormeur) et de la « réalité » (rudesse d'une antique vie paysanne, pauvreté des habitations) s'instaurant à la lisière d'un bois aux profonds et dangereux mystères, Jordan a fait appel à Anton Furst (*Alien*), qui crée un univers baroque et démesuré où chacun des multiples éléments noyés dans les brumes d'une photographie subliminale, revêt une dimension symbolique puissante, conjuguant la terreur et le merveilleux d'une manière totalement inédite. Egaré dans ce carrousel inquiétant et féerique, le spectateur subit la délicate sensualité qui émane de chaque être et de chaque objet avec une fascination grandissante où se mêle un émerveillement permanent, entrecoupé parfois par l'horrifiante vision de la métamorphose des hommes-loups.

Les rêves de *Company of Wolves* relevant d'une acuité au réalisme sans égal, Jordan a su trouver en Christopher Tucker l'homme apte à saisir la portée psychologique du sujet, et l'artiste susceptible de la concrétiser. Lors des deux séquences d'effets spéciaux, clés du film, nous découvrons, envoûtés et fascinés, ces lentes et spectaculaires transformations (qui feront date) où l'homme, excité et soudainement féroce, déchire la peau éclatée de son visage et de son corps, duquel va progressivement surgir un enchevêtrement de muscles et de nerfs aboutissant à cet objet de terreur et de superstition qu'est le loup ! Cauchemar issu du rêve, le loup, semblable aux monstres mystiques, n'effraye pas les petites filles, mais les attendrit...

Promenade féerique à la magie évanescente, *Company of Wolves* recèle un charme et une beauté absolus qui nous transportent dans l'univers sublime et débridé de nos rêves les plus délirants, où les loups les plus doucereux ne sont plus les plus dangereux, puisque nous aimons leur compagnie...

Cathy Karani



FICHE TECHNIQUE

GB. 1984

Production : Palace Production/ITC. *Prod.* : Chris Brown, Stephen Woolley. *Réal.* : Neil Jordan. *Prod. Ex.* : Stephen Wooley, Nick Powell. *Scén.* : Angela Carter, Neil Jordan, d'après une hist. d'A. Carter. *Phot.* : Bryan Loftus. *Architecte-déc.* : Anton Furst. *Dir. art.* : Stuart Rose. *Mont.* : Rodney Holland. *Mus.* : George Fenton. *Son.* : David John. *Maq.* : Jane Royle. *Cost.* : Elisabeth Waller. *Effets spéciaux de maquillage* : Christopher Tucker. *Supervision des effets spéciaux* : Alan Whibley. *Directeur des effets spéciaux* : Peter McDonald. *Opérateur des effets spéciaux* : John Campbell. *Illustrateur de production* : John O'Connor. *Sculpteurs (les arbres)* : Steve Simmonds, Robert Williams, Eddie Butler. *Superviseur animatronique* : Stuart Robinson. *Assist. réal.* : Simon Hinkly. *Création des chiens mécaniques* : Roger Shaw. *Coordination des animaux* : Mike Culling. *Int.* : Angela Lansbury (la grand-mère), David Warner (le père), Stephen Rea (le jeune groom), Tusse Silberg (la mère), Sarah Patterson (Rosaleen), Graham Crowden (le prêtre), Kathryn Pogson (la fiancée), Brian Golver (le père du jeune amoureux), Micha Bergese (le chasseur), Shane Johnstone (le jeune amoureux), Georgia Slowe (Alice), Terence Stamp, Dawn Archibald, Jimmy Gardner, Roy Evans, Fred Morton, Vincent McLaren, Danielle Dax. 95 mn. Rank Colour. *Dist. en France* : A.A.A. Dolby Stereo.



Le premier film de Fritz Kiersch s'avère l'une des productions indépendantes les plus originales de la saison.

HORROR KID

200 maniaques...

Children of the Corn est un film surprenant. Il se développe selon un mode habituel : un jeune couple est livré à la vindicte d'une bande d'assassins dans un lieu qui se referme sur ledit couple comme un piège. En l'occurrence, le lieu étant l'une de ces typiques petites bourgades américaines, complètement isolée et abandonnée, entourée par d'immenses champs de maïs dont les épis ondulent comme les vagues d'une mer en furie.

D'emblée, Fritz Kiersch situe l'atmosphère du film : la séquence d'ouverture est sanglante et signifiante à souhait, puis, dès l'entrée en jeu du couple Burt-Vicky, nous sommes plongés dans un climat plus banal, moins envoûtant, celui d'un simple film d'horreur avec poursuite, effets de caméra et de musique. Pourtant, nous assistons là à une progression graduelle du suspense... Le couple écrase un enfant. Stupéfaction : l'enfant était déjà mort, la gorge tranchée ! Mais que fait ce jeune garçon le long d'une route peu fréquentée et entourée par des kilomètres de champs de maïs ? Et quelle est cette étrange croix faite d'épis qu'il promène dans sa valise ? Le couple cherche alors à joindre le plus rapidement possible la ville la plus proche. Nouvelle surprise : toutes les routes mènent vers le seul bourg, dénommé Gatlin, qui ne figure *même pas* sur la carte... et pour cause, puisque Gatlin est un village abandonné. Abandonné ? Voire. Derrière les façades aux vitres crevées, les porches poussiéreux et les rues désertes, des yeux curieux scrutent les nouveaux venus. Et il suffit à ceux-ci de pénétrer dans une maison à la recherche d'un téléphone en état de marche pour que leur voiture soit irrémédiablement sabotée...

Ainsi Kiersch nous plonge lentement mais sûrement dans un abîme de terreur dont le spectateur se doute bien qu'il est peuplé par d'étranges enfants en mal de devenir adultes... Il y a dans *Children of the Corn* — dont l'adaptation vaut plus que la nouvelle trop linéaire de King — une approche à pas feutrés d'un thème usé jusqu'à la corde mais dont le développement initial n'est pas sans rappeler *2000 Maniacs*.

On se souviendra que dans le film de H. G. Lewis, des automobilistes innocents arrivaient tout à fait par hasard dans une petite ville où leur destin était tragiquement tracé. Ici encore les « étrangers », Burt et Vicky, deviennent les otages des curieux habitants de cette ville maudite. Eux aussi doivent être sacrifiés. Mais, à Gatlin, la communauté est d'essence religieuse. Le maïs fait vivre les jeunes qui, reconnaissants, immolent et sacrifient quiconque est sur le point de devenir adulte. Inutile donc de se présenter en tant qu'adulte devant cette communauté fanatique menée par le prêcheur et son exécuteur des hautes œuvres, le dénommé Malachai. Une belle paire de tueurs à eux deux ! A leur opposé, il y a Sarah et Joey, deux bambins innocents, qui ne demandent pas mieux que de passer leur temps à jouer, à dessiner, à écouter de la musique. Il est vrai qu'aux yeux de ces deux enfants encore « normaux », le prêcheur et son âme damnée font déjà figures de vieux. Sarah et Joey seraient-ils la voix de la raison ? Quand surgissent les adultes, Burt et Vicky, ils prennent leur parti contre le prêcheur. On constate que Kiersch et son scénariste n'ont pas hésité à jouer sur l'ambiguïté des rapports. D'autant plus que Malachai et son prêcheur ne s'entendent pas tellement bien. Tout État utopique ne peut-il vivre que par la grâce d'un tyran ou dictateur unique ? Il est vrai aussi que la communauté de Gatlin se présente comme une dystopie et non pas comme une communauté parfaite. Une fois tous les pions mis en place et l'échiquier bien délimité, Kiersch fait évoluer ces personnages selon une trame classique.

Les enfants entament la chasse à l'adulte. Vicky se laisse capturer et Burt demeure isolé. Pas tout à fait, heureusement, car il trouve une aide substantielle auprès de Sarah et de Joey. Puis, dès qu'il a compris à qui et à quoi il a affaire, il agira « en adulte ».

Son intervention et sa seule autorité suffisent apparemment pour ramener un peu de raison dans les esprits obscurcis. Et c'est ici, au moment où le film s'essouffle, où il perd de son mystère et semble s'acheminer vers une impasse, qu'il bascule dans le fantastique. Ce qui n'était jusqu'à présent qu'un habile et curieux film d'épouvante — où des enfants agissaient comme des adultes, en s'accaparant leurs instincts meurtriers, donc les plus bas — devient alors une vision surnaturelle. Hélas ! *Children of the Corn* est un film à petit budget. Les effets spéciaux sont spectaculaires mais limités. On ne saura donc jamais quelle était cette entité mystérieuse qui habitait les champs de maïs et désignée par les enfants comme étant « celui qui ferme la marche ». A voir cette ondulation de la terre faisant le gros dos comme un chat en colère, on peut imaginer une intervention quelconque du démon ou encore un monstre lovecraftien... Lorsque le monstre est chassé, le cinéaste parvient à nous suggérer quelque chose de formidable mais dont nous ne saurons jamais le fin mot. Et si finalement le monstre disparaît, n'est-ce pas pour aller tourmenter une autre bourgade, avec toutes les conséquences que l'on imagine ? Conclusion assez inattendue pour un excellent petit film. Non pas un chef-d'œuvre, mais un produit bien dosé, bien rodé, à la démarche fascinante parce que jouant sur la perversité. Kiersch est un cinéaste à suivre...

Danny De Laet

STAR TREK 3

« L'aventure continue... »



Il est regrettable que la télévision française ne se soit pas décidée à diffuser l'intégralité des épisodes de *Star Trek*, afin de familiariser le public à cette fameuse saga de l'espace, célèbre institution dont Gene Roddenberry fut le créateur. Souhaitons que la timide tentative effectuée l'année dernière se renouvèle. En attendant, le troisième volet sort sur nos écrans. Le dénouement cinématographique du second épisode présageait une suite incertaine, le fameux M. Spock aux oreilles pointues perdant la vie pour sauver ses amis. Les fans s'interrogerent sur le devenir de l'Amiral Kirk, de Mc Coy et de tout l'équipage de l'Enterprise sans ce vulcanien à l'humour pince-sans-rire, détenteur de toutes les solutions aux pires problèmes...

Harve Bennett, producteur et scénariste de *Star Trek III* (voir notre entretien) résolut ce casse-tête en élaborant un récit dont M. Spock, absent certes, serait le principal protagoniste, encore vivace dans les esprits de tous, le sous-titre de l'œuvre, *A la recherche de Spock*, constituant l'argument. Suite logique de *La colère de Khan*, *Star Trek III* nous remémore la conclusion du film précédent, la mort de Spock, la création de la planète Genesis par David Marcus (le fils retrouvé de l'Amiral Kirk), et le dépôt du corps du vulcanien sur Genesis, dans un cercueil de verre, Blanche-Neige d'un autre monde.

De retour à la base de la Fédération des Planètes Unies, les membres d'équipage de l'Enterprise apprennent que le vaisseau sur lequel ils naviguent depuis plus de vingt ans, semble destiné « à la casse », et que le « Katra », l'esprit de Spock s'est réfugié chez le docteur Mc Coy (pirouette ironique réunissant deux personnalités querelleuses !). Mis à la retraite anticipée, l'Amiral Kirk se rebelle contre ses supérieurs qui lui interdisent de retourner sur Genesis pour récupérer le corps de Spock, ainsi que le réclame le père de celui-ci, Sarek ; Kirk s'enfuit avec ses amis à bord de l'Enterprise, sans que les superbes vaisseaux flambants neufs de la Fédération ne l'interceptent ; il trouve, sur Genesis, des Klingons détenant son fils, David Marcus, et un M. Spock junior, réincarnation muette du vulcanien à la recherche de son âme. La planète Genesis vieillit rapidement, M. Spock aussi, les Klingons tuent David, Kirk fait exploser l'Enterprise, se débarrasse des Klingons et de leur chef après une lutte mémorable, retourne sur Vulcain avec le vaisseau Klingon, et, enfin, M. Spock, arrivé à maturité après une croissance plutôt intempestive, prend possession de son « Katra » égaré dans le corps de Mc Coy...

Leonard Nimoy est un excellent directeur d'acteur...



... et un réalisateur également attentif au moindre détail.

Voilà donc un scénario rocambolesque, s'apparentant plus aux épisodes TV qu'à une trame cinématographique, où les fans, les inconditionnels, assistent, atterrés, à la mort brutale de David, à la destruction — sacrilège — de l'Enterprise (prochain épisode : « A la recherche de l'Enterprise ! »), éléments dramatiques percutants de par leur brutalité. Les valeurs *Star Trek III* séduit par une approche beaucoup plus élaborée des personnages au travers d'un récit alternant drame et comédie, l'humanisation des caractères, que l'on perçoit vulnérables, héros fatigués de trop d'épopées galactiques, parvenant à nous émouvoir. Il ressemble à un testament culturel que nous léguerait Spock, alias Léonard Nimoy, passé derrière la caméra, en une synthèse intelligente de la légende « star-trekienne », avec, pour les fans, un ultime message : « L'aventure continue... ».

Daniel Scotto

Voir entretien dans ce numéro page 14.

FICHE TECHNIQUE
U.S.A. 1984
Production : Paramount. *Prod.* : Harve Bennett. *Rèal* : Léonard Nimoy. *Prod. Ex.* : Gary Nardino. *Scèn.* : H. Bennett, d'après la série créée par Gene Roddenberry. *Phot.* : Charles Correll. *Dir. art.* : John E. Chilberg. *Mont.* : Robert F. Shugrue. *Mus.* : James Horner. *Son.* : Gene S. Cantamessa. *Dèc.* : Cameron Birnie, Blake Russell, Tom Pedigo. *Cost.* : Robert Fletcher. *Effet spéciaux* : Kenneth Ralston (Industrial Light and Magic). *Conseiller à la production* : Gene Roddenberry. *Maquillages spéciaux* : Burman studio. *Supervision des effets spéciaux physiques* : Bob Dawson. *Effets sonores spéciaux* : Alan Howarth, Frank Serafine. *Cascades* : Ron Stein, R.A. Rondell. Maquettes : Steve Gawley. *Effets optiques* : Movie Magic. Créatures : David Sosalla. *Asst. réal.* : John Hockridge. *Peinture sur verre* : Michael Pangrazio. *Animation* : Charles Mullen. *Effets pyrotechniques* : Ted Moehnke. *Int.* : William Shatner (Kirk), De Forest Kelley (Mc Coy), James Doohan (Scotty), George Takei (Sulu), Walter Koening (Chekov), Nichelle Nichols (Uhura), Mark Lenard (Sarek), Merritt Butrick (David), Dame Judith Anderson (la grande prêtresse), Robin Curtis (Saavik), Christopher Lloyd (Kruge), James B. Sikking (Capt. Styles), Allan Miller (un extra-terrestre au bar), Leonard Nimoy (Spock), Robert Hooks, Cathie Shiriff. *Dist. en France* : C.I.C. 105 mn. Movielab Colour. Panavision.





Humour dévastateur dans un univers baroque et kafkaïen.

BRAZIL

Le rire à l'ordre du jour !

Michael Radforf avait choisi la fidélité pour son adaptation de *1984* ; Terry Gilliam s'est également inspiré de l'œuvre d'Orwell en écrivant *Brazil*, mais il lui donne un ton totalement personnel. De par leurs similitudes narratives et la finalité de leur message, un rapport inévitable s'établit entre les deux œuvres. Tout comme dans le classique de la littérature anglaise, Gilliam a situé son action sous un régime totalitaire et a pris le parti de nous décrire un petit employé du « Ministère de la Vérité Détournée » qui mène une existence aussi paisible que le permet un monde décadent secoué, à tous moments, par des attentats terroristes sanglants. Tel Winston Smith, Sam Lowry perd sa tranquilité d'âme — et par là même, sa place dans une société rigide — en découvrant l'amour et en commençant à s'interroger sur le bien-fondé des décisions de ceux qui le gouvernent. Mais les questions ne sont pas de mise dans un univers autoritaire se changeant de briser l'individu qui remet ses bases en questions. Pour l'homme détruit, il ne reste plus qu'à se réfugier dans le rêve, qui l'entraîne bien loin sur les accents joyeusement ironiques d'une mélodie brésilienne.

On pourrait s'étonner que l'un des membres les plus talentueux des Monty Python s'intéresse, le temps d'un film, à un thème aussi grave et dépourvu de possibilités comiques que la prise de conscience d'un cadre complexé. Ce serait pourtant, faire table rase de l'incontestable dimension sociale qui marque chacun des films du petit groupe. Que l'on se souvienne, en l'occurrence, de leur parodie irrespectueuse de l'avènement du Christ dans *Life of Brian* ou de leur prise de position sur la contraception dans *Meaning of Life*. Terry Gilliam va encore plus loin dans cette tradition puisque, pour *Brazil*, il ajoute à l'esprit d'Orwell une dimension humoristique dont le livre manquait singulièrement. Contrairement à Radford, il a réadapté le monde de « 1984 » en y incorporant ses délires personnels. Point n'est question ici d'une société telle que l'on pouvait l'imaginer dans les années quarante ; Gilliam rend le monde qu'il dépeint bien plus crédible en l'adaptant à nos phobies modernes. La chirurgie esthétique, la famille étouffante et une technologie incompréhensible ont remplacé Big Brother. L'individu ne disparaît plus dans l'uniformité des habillements et des habitudes : il se laisse dominer par une incroyable surenchère d'objets et de couleurs. La froideur glacée que rencontrait Winston Smith ne connaît aucune commune mesure avec la richesse des décors de *Brazil*. Seuls la tristesse et l'isolement sont restés à l'ordre du jour. Loin de nous soulager par des bouffées d'air pur, l'humour qui préside au déroulement du film ne fait qu'accentuer le côté desespéré de *Brazil*.

Ironiquement cruel, il rappelle à plus d'un titre l'esprit « nouveau roman américain » qu'affectionnait Kurt Vonnegut Jr dans les années soixante-dix. « Rions ! » recommande le personnage du « Cri de l'engoulevent dans Manhattan Désert » après chaque événement catastrophique : Terry Gilliam garde parfaitement ce sens de la dérision séduisant et douloureux qui donne à son film un cachet d'originalité incomparable. La construction du récit se rapproche tout autant des livres de Vonnegut Jr puisque l'on retrouve dans *Brazil* un goût total pour le puzzle non-sensique, qui fit la gloire de l'écrivain d'Outre-Atlantique. A la différence des œuvres des Monty Python, le film ne se résume pas à une succession de saynètes comiques : il est conçu pour que chaque détail nous apparaisse dans toute sa signification lors du dénouement. *Brazil* ne pratique pas le système du « gag pour le gag » si cher aux Monty Python : le film est un tout parfaitement agencé où ce qui peut sembler inutile, de prime abord, prend une importance compréhensible à la fin de la projection.

Avant de devenir un film, *Brazil* était une chanson : c'est elle qui rythme les aventures tragi-comiques de Sam Lowry, apportant, par ses accents de bal populaire, une atmosphère de *rêve* et d'*évasion* au cœur d'un univers dans lequel ces mots ont été proscrits. Elle soutient l'aspect non-sensique et épique du film par son omniprésence, et la qualité de ses différentes orchestrations se doit d'être soulignée. Croisement de tout ce qui forme la culture anglo-saxonne, de la littérature au cinéma, *Brazil* mèle ces différents éléments pour devenir un produit purement original : une œuvre forte, dont la fin survient comme un coup de poignard, et qui marque tout autant que les échos de la mélodie l'ayant inspirée.

Caroline Vié

Voir également l'entretien avec le réalisateur dans ce numéro, p. 20.

FICHE TECHNIQUE
GB. 1984
Prod. : Aron Milchan. *Réal.* : Terry Gilliam. *Co-Prod.* : Patrick Cassavetti. *Scèn.* : Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown. *Phot.* : Roger Pratt. *Architecte-déc.* : Norman Garwood. *Dir. art.* : Keith Pain, Jon Beard. *Mont.* : Julien Doyle. *Son* : Rodney Glenn. *Maq.* : Maggie Weston. *Cost.* : Jim Acheson. *Cam.* : David Garfath. *Effets spéciaux* : George Gibbs. *Maquettes* : Richard Conway. *Assist. réal.* : Rochard Conway. *Int.* : Jonathan Pryce (Sam Lowry), Robert de Niro (Harry Tuttle), Michael Palin (Jack Lint), Kim Greist (Jill Layton), Katherine Helmond (Ida Lowry), Ian Holm (Kurtzmann), Ian Richardon (Warren), Peter Vaughan (Helpmann), Bob Hoskins (Spoor), Derrick O'Connor (Dowser), Charles McKeown (Lime), Barbara Hicks (Mrs Terrain), Kathryn Pogson (Shirley), Jim Broadbent (Dr Jaffe), Jack Purvis (Dr Chapman), Bryan Pringle (Spiro), Sheila Reid ((Mrs Buttle), Brian Miller (Mr Buttle), Simon Nash (le garçon Buttle). *Dist. en France* : Fox. 144 mn. Couleurs.

LA CORDE RAIDE

Aux portes du cauchemar...



Le retour de Clint Eastwood à la terreur psychologique...

La « corde raide », c'est cette frontière fragile qui sépare l'inspecteur Wes Block du tueur psychopathe qu'il a pour charge d'éliminer : tous deux semblent dotés des fonctions classiquement antagonistes que leur réserverait n'importe quel thriller conventionnel. Cependant *Tightrope* n'est pas tout à fait un thriller comme les autres. Peu à peu, Block, en menant son enquête dans les milieux « S M » de la ville, va se laisser gagner aux mêmes perversions auxquelles se livre l'assassin... avec ses futures victimes ! A tel point que le spectateur ne manquera pas d'assimiler à un moment donné Eastwood/Block avec son double « fantôme » (on ne découvre son visage qu'à la fin) !

Le récit de cette parfois lente, mais toujours envoûtante désescalade d'un homme vers l'abîme a de quoi surprendre jusqu'aux inconditionnels d'Eastwood. Celui-réussit, avec cette nouvelle production, à renouveler son image (du chasseur impitoyable qu'était l'inspecteur Harry, il devient ici victime au même titre que dans *Les proies* de Siegel) mais aussi celle du film noir contemporain : tout en traitant d'une certaine réalité sordide, *Tight Rope*, plus encore que ne le laissaient supposer les dernières images de *Sudden Impact*, pénètre de plain-pied dans le fantastique : les bars glauques et bordels sinistres où se déroulent les crimes, les ruelles ténébreuses où erre l'inspecteur, jusque dans le cadre même de l'action (La Nouvelle-Orléans avec ses demeures baroques et ses carnavals effrayants) situent le film aux portes d'un cauchemar.

Peu de scènes d'action « musclées », comme Harry nous y avait si souvent habitués, ni de ces dialogues intempestifs qui encombrent trop de « polars », mais une belle et longue promenade, richement photographiée et filmée avec tact et rigueur dans un univers morbide où l'acteur-auteur Eastwood nous présente une nouvelle facette de son talent. Il nous propose une œuvre propre à séduire les amateurs de « terreur psychologique » qui augmentera la liste de sa longue filmographie d'un de ses titres les plus rigoureux, cruels, et... singulièrement attachants !

Robert Schlockoff

FICHE TECHNIQUE
U.S.A. 1984.
Production : Malpaso. *Prod.* : Clint Eastwood et Fritz Manes. *Réal. et scén.* : Richard Tuggle. *Phot.* : Bruce Surtees. *Architecte-déc.* : Edward Carfagno. *Mont.* : Joel Cox. *Mus.* : Lennie Niehaus. *Son* : William Kaplan. *Maq.* : Barbara Guedel. *Cost.* : Glenn Wright. *Cam.* : Jack Green. *Effets spéciaux* : Joe Unsinn. *Cascades* : Wayne Van Horn. *Asst réal.* : David Valdes. *Int.* : Clint Eastwood (Wes Block), Geneviève Bujold (Beryl Thibodeaux), Dan Hedaya (inspecteur Molinari), Alison Eastwood (Amanda Block), Jennifer Beck (Penny Block), Marco St. John (Léandre), Rebecca Perle (Beckly Jacklin), Regina Richardson (Sarita), Randi Brooks (Jamie Cory), Jamie Rose (Mélanie Cory), Margaret Howell (Judy Harper). *Dist. en France* : Warner-Columbia. 115 mm. Technicolor. Panavision.

RENDEZ-VOUS A BROAD STREET

Le pour...

Il faut être un amateur de Paul McCartney et de sa musique, pour apprécier *Rendez-vous à Broad Street.* Si vous jugez que le chanteur est exaspérant et que ses mélodies manquent d'intérêt, mieux vaut vous abstenir d'entrer dans la salle : pendant une heure et quarante-huit minutes, il ne sera question que de lui. De ce point de vue, le film remplit parfaitement ses promesses puisque McCartney occupe l'écran avec un talent et une présence évidents. Malgré un scénario des plus linéaires, *Rendez-vous à Broad Street* divertit plaisamment grâce à une succession de numéros musicaux fort réussis. Les carences de l'intrigue sont largement compensées par la beauté des décors et les virtuosités de la mise en scène. Si l'influence des vidéo-clips est évidente du point de vue de la réalisation, elle n'est pas dérangeante car Peter Webb ne tire parti que de ses bons côtés. Le film fourmille d'idées jolies ou amusantes, et, sans pourtant atteindre les qualités des œuvres de Richard Lester, il rappelle dans ses meilleurs moments les délires farfelus de *Hard Day's Night*. Joyeusement mégalomane mais jamais prétentieux, Paul McCartney nous donne le plaisir de redécouvrir quelques-uns de ses meilleurs titres et de retrouver des personnages aussi sympathiques que Ringo Starr et Barbara Bach. Sans être un grand moment de cinéma, *Rendez-vous à Broad Street* se laisse voir — et surtout entendre — avec un vif plaisir : il ne faut pas lui demander plus !

Caroline Vié

... et le contre

A l'aube d'un renouveau du cinéma musical (*Streets of Fire, Purple Rain, Cotton Club*...), il est affligeant de découvrir une œuvre d'une telle indigence. Dans ce récit absurde d'une bande d'enregistrement volée et pistée dans Londres par McCartney, ne filtrent ni émotions d'aucune sorte, ni la moindre inventivité ou part de rêve dans ce qui se présente comme une « féerie musicale ». Tout n'est que prétexte à nous exhiber McCartney en train de chanter ou de discuter avec ses amis (interprétés pour la circonstance par Ringo Starr et Barbara Bach, réduits à l'état de figurants de luxe). Que le film soit entièrement l'œuvre de McCartney (même s'il est signé Peter Webb, obscur réalisateur de films publicitaires), ne justifie en rien tant de mégalomanie et de mépris du public !

De temps à autres viennent s'immiscer dans l'histoire des séquences totalement gratuites, tels un long et romantique conte de Noël dans un Londres à la Dickens et d'interminables passages musicaux où sont massacrés quelques classiques des Beatles (façon grossière de rappeler à ceux qui l'auraient oublié que McCartney faisait partie d'un groupe célèbre dans les années 60 !) *Rendez-vous à Broad Street* ne semble en fait exister que pour montrer aux futurs rock-stars voulant s'improviser cinéastes la voie à ne jamais suivre !

Robert Schlockoff

FICHE TECHNIQUE
GB. 1984.
Production : Fox. *Prod.* : Andros Epaminondas. *Réal.* : Peter Webb. *Directeur musical/Prod.* : George Martin. *Prod. Ass.* : Peter Manley. *Scén.* : Paul McCartney. *Phot.* : Ian McMillan. *Architecte-déc.* : Anthony Pratt. *Dir. art.* : Adrian Smith. *Mont.* : Peter Beston. *Mus.* : Paul McCartney. *Son* : Bruce White. *Maq.* : Susie Adams. *Maquillages spéciaux* : Barbara Daly. *Cost.* : Milena Canobero. *Effets spéciaux* : Ian Wingrove. *Chorégraphie* : David Toguri. *Maquettes* : Bill Philby. *Assist. réal.* : Selwyn Roberts. *Int.* : Paul McCartney (Paul), Bryan Brown (Steve), Ringo Starr (Ringo), Barbara Bach (la journaliste), Linda McCartney (Linda), Tracey Ullman (Sandra), Ralph Richardson (Jim), Ian Hastings (Harry).
Dist. en France : Fox. 108 mm. Rank Colour.

DUNE A L'ECRAN :

Nous avons déjà parlé du film de David Lynch dans plusieurs de nos précédents numéros, auxquels vous pourrez vous reporter :

N° 40 (décembre 83) :
LES SECRETS DE DUNE
Assistant au tournage du film, l'un de nos correspondants nous en avait livré tous les secrets, en exclusivité mondiale !

N° 48 (septembre 84) :
ENTRETIEN AVEC FRANK HERBERT
Le célèbre auteur du roman (et de ses nombreuses suites) nous donne son point de vue sur l'adaptation cinématographique.

N° 49 (octobre 84) :
JODOROWSKI, LE MESSIE DE DUNE
Une lettre ouverte à Frank Herbert par Alejandro Jodorowski, qui devait initialement réaliser *Dune*.

N° 52 (janvier 85) :
L'UNIVERS DE DUNE
Un supplément détachable couleurs présentant les personnages principaux du film.

L'ÉCRAN FANTASTIQUE

CINEFLASH

PAR GILLES POLINIEN


Le retour attendu de Roger Moore dans A View To A Kill.

• Aux studios de Pinewood, John Glen achève le tournage de *A View To A Kill*, le prochain James Bond qui sortira en France au mois d'octobre.

• *Poltergeist II* sera mis en scène par Brian Gibson, réalisateur de *Breaking Glass* en 1980.

• La suite de *A la poursuite du diamant vert* s'intitulera *Jewel of the Nile* (« les bijoux du Nil »). Le tournage devrait débuter très prochainement pour une sortie sur les écrans à la fin de l'année.

• Le cinéaste italien Sergio Corbucci ira réaliser son prochain film aux Etats-Unis : il s'agit de *Magic Lamp*, une version contemporaine des aventures d'Aladin.

• *Voyage of the Rock Aliens* a été rebaptisé *When the Rain Begins to Fall*, titre qui est aussi celui de la chanson interprétée par le duo Pia Zadora-Jermaine Jackson et d'un vidéo clip, prologue à cette comédie musicale fantastique réalisée par le vétéran James Fargo.

• Everett De Roche, scénariste de *Razorback* et de la plupart des grands succès du cinéma australien, a soumis à Richard Franklin (réalisateur de *Psychose II*) un projet de science-fiction qui a pour titre *Out of the Silence* et dont le tournage se déroulera en Australie.

• « All I have to do is dream », chanson tirée de la bande originale de *Starman*, est devenue un vidéo clip interprété par les deux acteurs principaux du film, Jeff Bridges et Karen Allen.

• Dee Wallace (*Hurlements*, *E.T.*) et son mari Christopher Stone sont les producteurs et principaux interprètes de *Shopping Maul*, un thriller que réalise actuellement Don Zimmerman en Yougoslavie. Ce sympathique couple d'acteurs américains, déjà réuni à l'écran dans *Cujo*, envisage également de produire *Once Upon A Time*, une comédie fantastique ayant pour thème un voyage dans le temps.

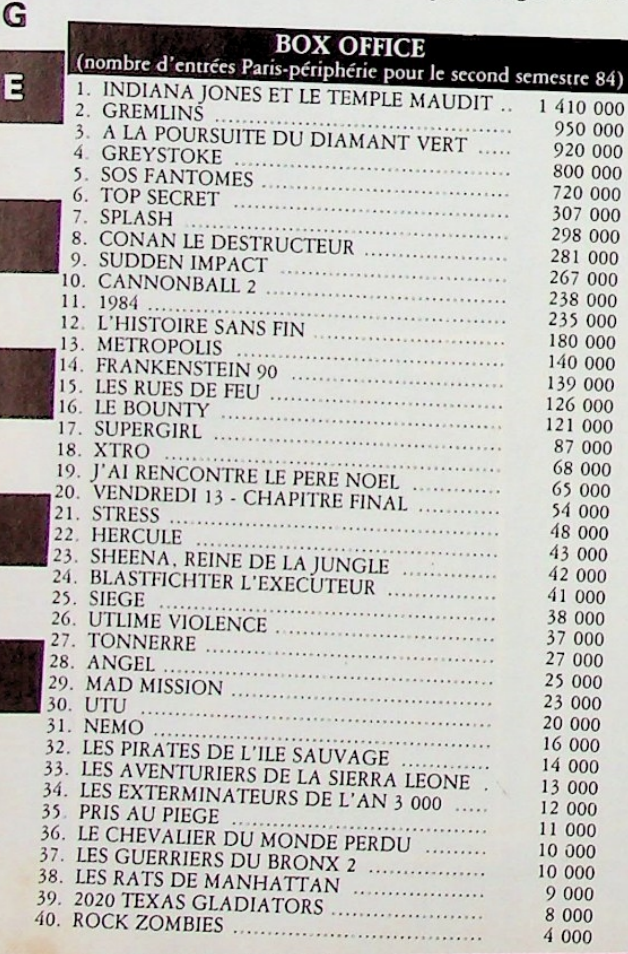
• Brian De Palma abandonne — provisoirement — le thriller pour se consacrer à la comédie avec *Wise Guy* produit pour $ 10 000 000 par MGM. De Palma aurait, d'autre part, été pressenti pour mettre en scène *The Navigator*, super production fantastique de $ 17 000 000.

• Dan O'Bannon termine le script de *Heavy Metal Live* qui ne sera ni un dessin animé ni une suite au *Métal hurlant* de 1981. Le tournage de ce film fantastique musical débute le mois prochain à Londres sous la direction de trois metteurs en scène : Brian Grant, David Mallet et Russel Mulcahy (*Razorback*).

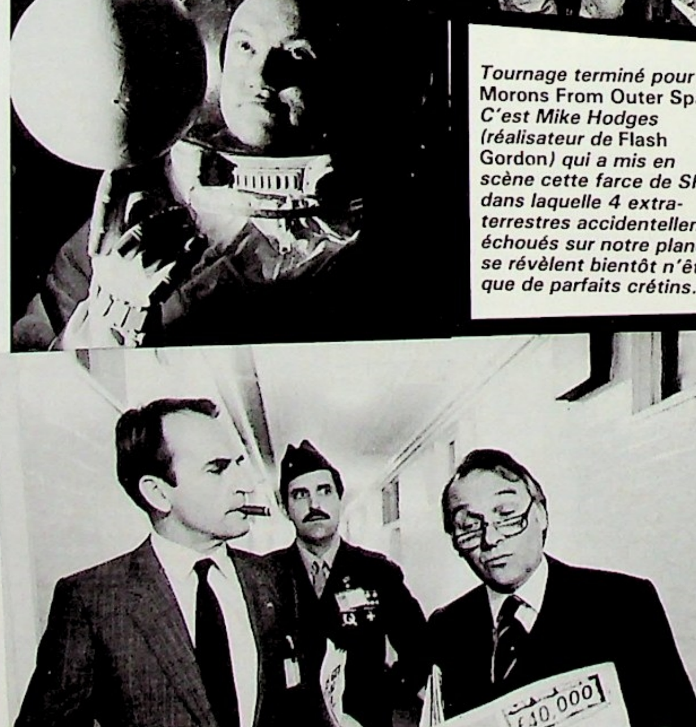
La petite Fairuza Balk succède à Judy Garland dans la suite de ces aventures au pays d'Oz...

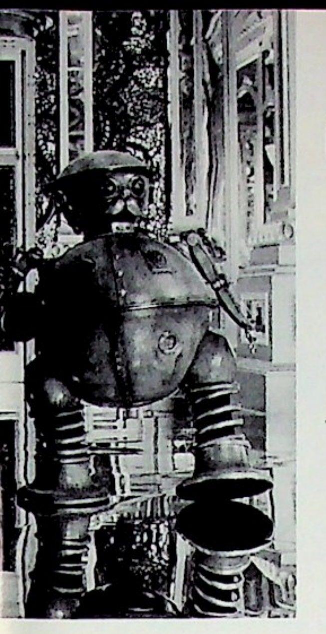
• Succès oblige : *The Terminator II* est en production ! Arnold Schwarzenegger retrouvera donc le réalisateur James Cameron pour la suite de ce film de S.F. horrifique. Une séquelle qui s'imposait puisque *The Terminator* a été un des grands succès de l'année 84 aux Etats-Unis où il a rapporté la coquette somme de $ 30 000 000... Curieusement, sa sortie n'est toujours pas prévue sur le territoire français...


Tournage terminé pour Morons From Outer Space. C'est Mike Hodges (réalisateur de Flash Gordon) qui a mis en scène cette farce de SF dans laquelle 4 extra-terrestres accidentellement échoués sur notre planète se révèlent bientôt n'être que de parfaits crétins...


BOX OFFICE
(nombre d'entrées Paris-périphérie pour le second semestre 84)

1. INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT	1 410 000
2. GREMLINS	950 000
3. A LA POURSUITE DU DIAMANT VERT	920 000
4. GREYSTOKE	800 000
5. SOS FANTOMES	720 000
6. TOP SECRET	307 000
7. SPLASH	298 000
8. CONAN LE DESTRUCTEUR	281 000
9. SUDDEN IMPACT	267 000
10. CANNONBALL 2	238 000
11. 1984	235 000
12. L'HISTOIRE SANS FIN	180 000
13. METROPOLIS	140 000
14. FRANKENSTEIN 90	139 000
15. LES RUES DE FEU	126 000
16. LE BOUNTY	121 000
17. SUPERGIRL	87 000
18. XTRO	68 000
19. J'AI RENCONTRE LE PERE NOEL	65 000
20. VENDREDI 13 - CHAPITRE FINAL	54 000
21. STRESS	48 000
22. HERCULE	43 000
23. SHEENA, REINE DE LA JUNGLE	42 000
24. BLASTFICHTER L'EXECUTEUR	41 000
25. SIEGE	38 000
26. UTLIME VIOLENCE	37 000
27. TONNERRE	27 000
28. ANGEL	25 000
29. MAD MISSION	23 000
30. UTU	20 000
31. NEMO	16 000
32. LES PIRATES DE L'ILE SAUVAGE	14 000
33. LES AVENTURIERS DE LA SIERRA LEONE	13 000
34. LES EXTERMINATEURS DE L'AN 3 000	12 000
35. PRIS AU PIEGE	11 000
36. LE CHEVALIER DU MONDE PERDU	10 000
37. LES GUERRIERS DU BRONX 2	10 000
38. LES RATS DE MANHATTAN	9 000
39. 2020 TEXAS GLADIATORS	8 000
40. ROCK ZOMBIES	4 000





• C'est le 26 novembre dernier qu'ont eu lieu en Tunisie les premiers tours de manivelles de *Pirates*, le prochain film de Roman Polanski financé par Dino De Laurentiis et Tarak Ben Ammar pour $ 30 000 000 ! En tête de distribution : l'acteur Walter Matthau. *Pirates* sera l'une des dix plus importantes productions de la saison 84-85 avec *Santa Claus* ($ 50 000 000), *Legend* ($ 30 000 000), *A View to a Kill* ($ 30 000 000), *Rambo II* ($ 28 000 000), *Enemy Mine* ($ 26 000 000), *The Black Cauldron* ($ 25 000 000), *Return to Oz* ($ 25 000 000) *Lifeforce* ($ 25 000 000) et *Explorers* ($ 24 000 000).

• Excellents résultats enregistrés au box-office américain par *2010 : Odyssey Two* (sortie en France le 3 avril) qui, malgré des critiques mitigées, totalise près de $ 30 000 000 en 4 semaines. *Dune*, de son côté, arrive à $ 20 000 000 en 3 semaines malgré une majorité de réactions défavorables et *Starman*, littéralement encensé par la presse, atteint $ 15 000 000 en 3 semaines. Le grand perdant de ces fêtes de fin d'année aura été *Runaway* (bien accueilli pourtant) avec tout juste $ 5 000 000 en 3 semaines d'exploitation.

• C'est le mois prochain que David Cronenberg commencera aux studios Dinocitta en Italie, pour 15 semaines, le tournage de son nouveau film, *Total Recall*, une production de S.F. très sophistiquée située sur la planète Mars.

• Produit par Orion Television pour devenir une série de 65 épisodes d'une demi-heure destinée au petit écran, voici *Rocket Boy* (interprété par Dave Thomas), un super-héros venu d'une autre galaxie pour combattre le crime sur Terre ! Souhaitons le voir prochainement programmé à la télévision française...



Un aperçu des toutes dernières créations de John Buechler (maquilleur attitré de Charles Band) qui, avant de commencer le tournage de Trull, a réalisé les effets spéciaux du vidéo clip du groupe Dio « Last in Line » (photo ci-dessus gauche) et met la dernière main à un projet encore t op secret !

ACTUALITÉ MUSICALE



DUNE

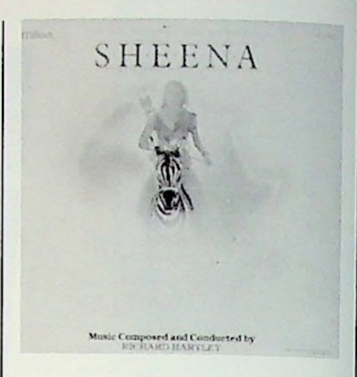
(Toto, Polydor 823770 - France.)

Bonne surprise avec la musique de Toto pour le tant attendu *Dune* de David Lynch, composition qui procède manifestement d'une bonne compréhension de l'œuvre, ainsi que d'un travail et d'une recherche approfondis.
Le Prologue introduit dès l'abord un sentiment d'immensité dont l'alliance entre la voix de la narratrice et la limpidité des effets musicaux est un des pilliers ; puis c'est au tour du Main Title de présenter un thème majestueux — et assez herrmannien il faut le dire ! (cf *The Day The Earth Stood Still*) — et qui, d'une très belle envolée, ajoute le ton épique qui, dans l'esprit des lecteurs de Frank Herbert, reste indissociable de l'histoire. Ce thème s'avèrera être par la suite, comme on pouvait s'y attendre, le thème principal, celui de Leto. Robot Fight achève de bâtir l'atmosphère — après le ton mystique et celui du space-opera — par son côté « mécanique », qui n'est pas sans rappeler, quant à lui, certains effets recherchés par Gorgio Moroder dans son *Metropolis* et qui rompt avec la dominante symphonique des premiers extraits. Leto's Theme renoue avec le climat lyrique, mais non sans une pointe de tension, et la même mélodie sert de support à The Box, en se confirmant comme la pierre de touche d'une partition qui, dans le même temps, retrouve bien des tendances des grands classiques hollywoodiens.
Avec The Floating Fat Man, nous pénétrons dans une musique plus ample, plus débridée, qui mêle de façon marquée les connotations symphoniques et les effets électroniques, tandis que Trip to Arrakis, retrouvant une ambiance de mystère plus tendue, introduit à nouveau en nous le sentiment d'espace et de désert si présent dans l'aventure qui nous est contée, avec, toujours en filigrane, le thème de Leto ; s'ajoutent à celui-ci des effets vocaux très simples, dont la pureté accroît la grandeur de l'ensemble.
Plus violent, First Attack dramatise la mélodie principale, sur un fond de choeurs et de percussions apparemment en opposition rythmique, mais dont la paradoxale alliance, tantôt en surimpression, tantôt en relais, donne le sentiment d'une singulière ampleur qu'on eût peut-être souhaité voir davantage développée. Le crescendo de l'extrait achève toutefois de faire de celui-ci un des temps forts de la partition avant Prophecy's Theme, des plus « planant » et quant à lui fort classique, dans lequel transparaissent, comme le voulaient les lois de la dramaturgie musico-cinématographique, quelque échos du Theme de Leto.
La version moderne du thème de *Dune* (non présente dans le film), rappelant certaines approches musicales de The Floating Fat Man, n'est pas ce qui mérite le mieux d'être retenu dans l'enregistrement, en partie à cause de la relative monotonie d'une orchestration par ailleurs soignée, mais sans grande originalité.
L'étrangeté non dénuée de tendresse de Paul Meets Chani redonne à la partition une note de profondeur dramatique accrue, en s'élevant progressivement vers un lyrisme auquel une pointe de mysticisme confère dès l'abord son poids de gravité, en nous éloignant quelque peu des traditionnels Love Theme du genre, sans toutefois s'en départir complètement. Ce mysticime, qui perçait déjà dans le Prologue et surtout dans Prophecy's Theme, fournit l'inspiration essentielle de Paul Takes The Water of Life — on ne peut d'ailleurs, au fil de tels extraits, s'interdire de songer à certaines intonations des musiques de Nascimbene pour *Barabbas* ou, sur un tout autre plan, de celles liées à l'évocation de Graal dans le *Knights of the Round Table* de Rozsa.
Reprenant les recettes de First Attack — ce qui n'a pas lieu de surprendre — Big Battle les accroît, mêlant avec bonheur une relative violence orchestrale à l'ampleur du theme de Leto, soulignée par certaines reprises des cordes, à l'occasion desquelles l'alliance des percussions donne une tonalité d'emblée plus épique, voire tragique. Paul Kills Feyd maintient naturellement le climat de violence avec, toutefois, un certain dépouillement qui le concentre efficacement, avant que Final Dream retrouve l'ampleur éthérée des premiers extraits et qu'une version plus moderne de Take My Hand, autre facette de l'histoire d'amour, ne conclue avec un certain bonheur la musique, en dépit d'une rupture de ton qui, cependant, nuancée par les effets lyriques, ne se trouve pas en porte-à-faux avec ce qui précède (comme on pouvait le redouter à la suite de Desert Theme). On sent que le compositeur a su saisir l'atmosphère du film et la souligner avec talent, et que sa musique a toute les chances de ne pas passer inaperçue lors d'une vision attentive du film.

2010

(David Shire, A & M Records, SP 5038. U.S.)

Décidément, ce qu'on serait désormais tenté d'appeler la « série 2001 » n'est pas faite pour combler les passionnés de musique cinématographique. Si le film de Kubrick avait remis à l'honneur le Zarathoustra de Strauss et comportait de belles alliances images-musique, on sait combien il avait constitué en son temps un des plus spectaculaires (mais discrets) naufrages musico-cinématographiques de l'histoire du 7ᵉ Art, avec la suppression pure et simple, en dernière minute, de la composition originale d'Alex North au profit d'extraits classiques. *2010* — dont le disque a de plus le malheur de commencer par une affligeante version disco du thème de Strauss — repose sur une musique électronique dûe à David Shire qui, en dépit de quelques honnêtes travaux, n'a jamais particulièrement brillé jusqu'à ce jour. Il eût fallu une imagination réelle et une ampleur dinspiration pour coller aux ambitions du sujet comme du film. Or, transparente d'un bout à l'autre malgré quelques crescendo stéréotypés, au point qu'on ne peut guère distinguer sans une écoute très minutieuse la deuxième face du disque de la première, la musique de Shire est de celles qui, sans nul doute, ne peuvent que correctement accompagner l'image, mais sans éclat, et certainement pas de sorte à satisfaire les exigences d'un auditeur soucieux de l'écouter pour elle-même. On a le sentiment d'une énième démonstration de l'idée hélas trop répandue selon laquelle la bonne musique de film est celle qui ne s'entend pas ! Laissons ce genre de poncifs à quelques tristes exégètes dont l'insensibilité notoire, aux antipodes de ce que requiert toute approche artistique, trouve refuge derrière des jugements verbeux - pourquoi ne pas dire alors qu'un bon décor est celui qu'on ne voit pas ? Mais que, de grâce !, les compositeurs n'apportent pas eux-mêmes de l'eau à ce moulin-là, et surtout à l'occasion de pareils sujets !

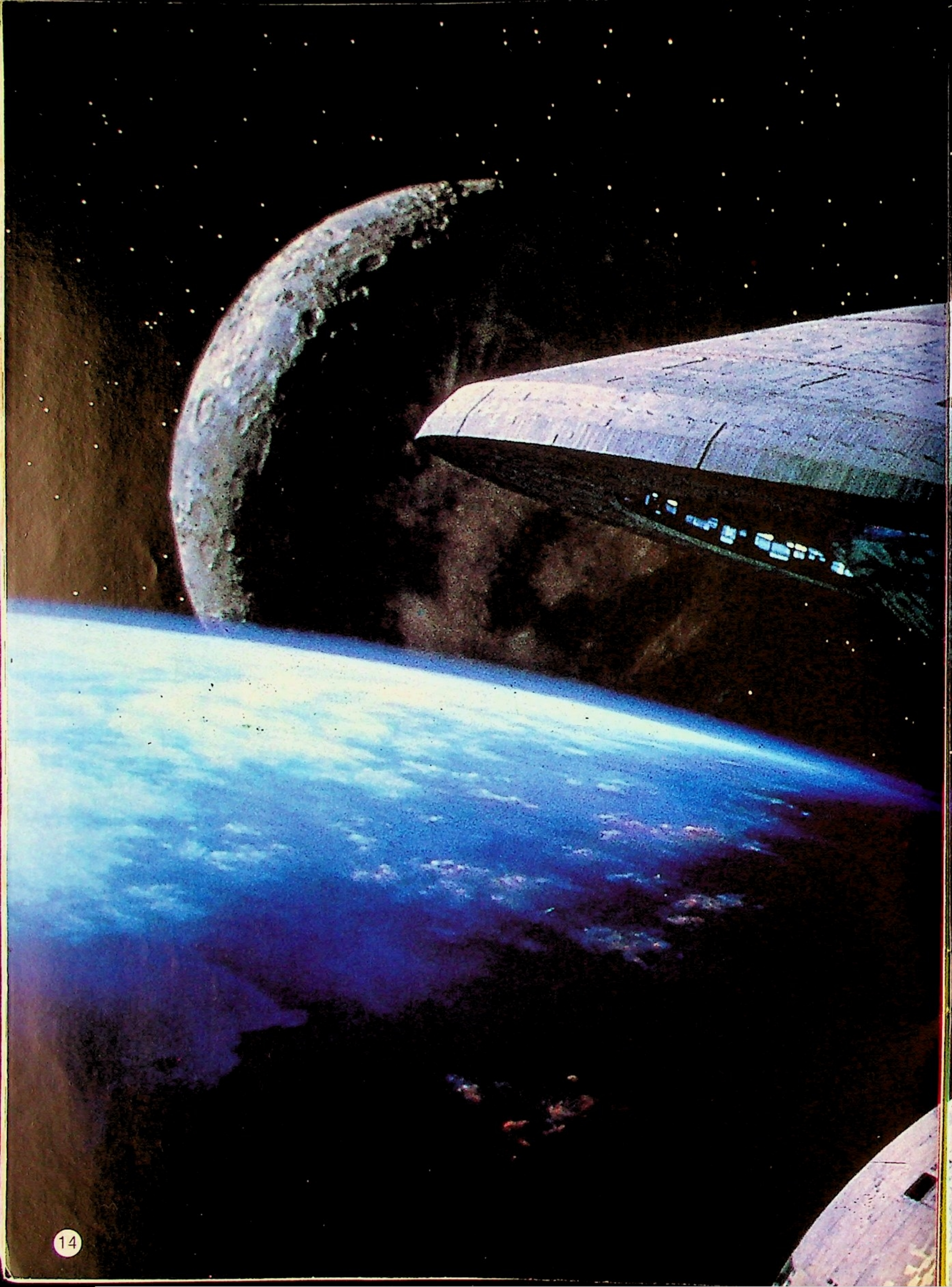


SHEENA

(Richard Hartley, Milan, A MIL CH 017-France.)

La musique de *Sheena* constitue certainement un des atouts majeurs du film par ailleurs souvent décevant de John Guillermin, alliée en cela au regard et la plastique de Tanya Roberts, dont la vision suffit, avouons-le, à faire oublier la médiocrité générale du scénario, ou du moins en console des plus agréablement.
Ce n'est pourtant pas le thème principal qui s'avère le plus convaincant : son orchestration et son rythme, pour le moins raccoleurs, le situent à mi-chemin entre le western à l'italienne et le Vangelis de *Chariots of Fire* (pour la mélodie notamment).
Mais dès le long prologue (Introduction/One Way Ticket) on entre de plein pied dans un climat d'aventure certes des plus classiques, mais parfaitement efficace, en total concordance avec la splendeur et l'immensité des paysages et des effets de lumière dont la très belle photographie de Pasqualino de Santis prend souvent le soin de les auréoler. Et surtout, on voit apparaitre un thème plus ample, plus lyrique, et plus dans la note de l'ensemble que celui de l'héroïne : il confère à celle-ci une dimension épique que le film a parfois lui-même du mal à atteindre.
Climb ! Young Sheena, dans la même ligne d'inspiration, après un départ ample, nous conduit bientôt à un ton plus intime et plus frais, sans se départir de la générosité et de la chaleur qui dominaient dans le précédent extrait, tout en confirmant la mélodie de ce dernier comme la principale du film. Marika and the Water Deer apporte un troisième thème en même temps que des accents plus tragiques, avant qu'African Ballet ne vienne ponctuer la partition d'un déchaînement orchestral dont l'exotisme ne s'oppose pas à une dramatisation progressive qui n'est pas sans rappeler par certains côtés un procédé employé par John Barry dans *King-Kong* (scène du sacrifice).
The Encounter complète les tendances dominantes de l'œuvre, en passant progressivement d'une gravité un peu sourde à une tension guerrière dans laquelle s'inscrivent au passage quelques élans épiques. Reprenant le thème de Marika, Shana Laught Me accentue, avec la discrétion voulue par le ton général de l'œuvre, le côté tragique de la destinée de l'héroïne.
Quoique complétant agréablement la partition, les extraits suivants n'apportent pas grand chose de nouveau. On sent évidemment que Richard Hartley a dû conserver tout son talent pour pallier la transparence générale du film. Et finalement, on se dit qu'il ne s'en est pas si mal tiré, et même qu'à plusieurs reprises il l'a fait avec honneur.

Bertrand Borie





STAR TREK 3

A LA RECHERCHE DE SPOCK

ENTRETIEN AVEC HARVE BENNETT, PRODUCTEUR ET SCENARISTE

PAR RANDY ET JEAN-MARC LOFFICIER

Harve Bennett nous a paru très satisfait de s'entretenir avec nous de sa seconde intrusion dans l'univers de *Star Trek*. ***Il faut dire que le film marche encore mieux que le second épisode,*** *La colère de Khan*, ***et que son dernier projet en date, une mini-série télévisée intitulée*** *The Jesse Owens Story* ***est en voie d'achèvement et n'attend plus que d'être diffusée sur les ondes.***

Bennett est un homme charmant, très agréable. Bien qu'il ait surtout fait carrière à la télévision, son entrée dans le monde du cinéma a été particulièrement remarquée. Il ne connaissait guère l'univers de *Star Trek* lorsqu'il fut pressenti pour la transposition de la série sur grand écran, mais il s'est si bien imprégné de la vision des épisodes télévisés et de la lecture de tout ce qu'il a pu trouver sur la question que c'est maintenant un véritable expert en tout ce qui concerne ce que les fans appellent *Trekiana*... A l'heure où nous nous entretenons, Bennett est en cours de négociation pour *Star Trek IV*, pour le scénario duquel il n'a d'ailleurs pas encore de projet précis. Tout ce qu'on peut en dire, c'est que c'est Leonard Nimoy qui devrait

Christopher Lloyd, commandant des Klingons et ennemi de l'Enterprise.



Ci-dessus : les infâmes Klingons victimes de l'« évolution » de Génèsis !
Ci-dessous : Léonard Nimoy dirigeant sa « cousine » vulcanienne, la jeune Robin Curtis.

le mettre en scène, et Bennet le produire.

Vous avez dû être particulièrement heureux du succès de Star Trek II ?

Oui, d'autant que c'était un projet de longue haleine : quatre ans de travail, et de gros obstacles à surmonter. Le premier étant le fait que *Star Trek I* avait laissé tout le monde un peu désemparé. L'appétit du public n'avait pas été particulièrement stimulé pour la suite. Or j'aime bien relever des défis quand je suis sûr de ne pas échouer, et quand j'ai des chances raisonnables d'arriver à en faire un succès. Quand on m'a demandé de relever le gant, je me suis dit que le film serait probablement plus intéressant si on demeurait davantage fidèle à l'esprit de Gene.
Au nombre des autres problèmes qui se sont présentés à moi, il y avait bien sûr le fait que j'étais le petit nouveau dans la bande et qu'il fallait que je m'intègre à l'équipe, que je m'imprègne de tout le passé — et puis surtout il y avait ces millions de gens qui pensaient que *Star Trek* était leur chose à eux, parce qu'il y avait vingt ans qu'ils vivaient avec. Cela aura été un processus assez lent, mais j'ai le sentiment, au bout de ces deux films d'avoir gagné la confiance de ceux qui aimaient *Star Trek*. Je crois en tout cas avoir obtenu celle de Gene. Et puis c'est une expérience fructueuse.

A quel moment avez-vous su que vous alliez vous embarquer dans une nouvelle aventure avec l'équipe de Star Trek ?

Il y a deux ans, environ.

C'est à dire presque tout de suite après la fin de votre premier Star Trek — The Wrath of Khan ?

Oui, presque immédiatement. Au cours de la dernière année, j'avais fait une mini-série télévisée intitulée *A Woman Called Golda*, et j'avais dû partir pour Israël pour le tournage, mais dès mon retour, nous nous sommes retrouvés et nous nous sommes remis au travail.
Si j'ai décidé d'écrire moi-même le scénario du troisième film de la série, ce que je n'avais pas fait pour le second, c'est que j'avais une idée très claire de ce qu'il fallait faire. La voie était toute tracée. Le scénario donnait l'impression de s'écrire tout seul. Et c'est bien ce qui s'est passé. Leonard et Gene y ont beaucoup apporté, et tout s'est bien terminé, de ce point de vue, au moins.

A la fin de Star Trek II, on ne savait pas très bien si Spock allait revenir sous la forme qu'on lui a toujours connue ou non. Leonard le savait-il ou non, à la fin du film ?

La réponse est un peu complexe. Remontons dans le temps : au départ, le scénario et le film ne finissaient pas tel qu'il a été en définitive tourné : je crois que le studio, et moi en premier, nous nous sommes un peu inquiétés, par fidélité au sujet, de le condamner de façon quasi irrémédiable. Ça finissait avec les funérailles et tout était dit. Nous avions donc décidé, en conseil, de ne pas transiger avec le scénario et de ne pas parler de résurrection, mais en même temps d'être un peu moins catégoriques, plus ambigus : c'est ainsi que nous avons mis au point la fin et que nous avons révélé au public que la capsule s'était posée. Nous avons même ajouté quelques inserts dans des scènes existantes, des gros plans de Bill et un dialogue un peu plus optimiste. Si vous vous souvenez bien, il dit : « Comme aimait à le répéter Spock, il y a toujours une possibilité, et il se pourrait que je revienne quelque jour... ».
Nous avons aussi insisté sur un détail qui se trouvait déjà dans le film : c'était un gros plan de Spock se livrant à la fusion mentale avec McCoy et disant : « Souviens-toi. ». Lorsque j'ai demandé à Leonard de tourner cette scène, il m'a répondu « D'accord, mais pourquoi ? ». A quoi j'ai rétorqué qu'on ne savait jamais, mais que si on faisait un jour un *Star Trek III*, on serait bien content de l'avoir fait. Ça recélait un fort potentiel. Mais à l'époque, je ne savais vraiment pas pourquoi je le faisais.

Harve Bennett le producteur a-t-il retiré un grand avantage du fait de savoir intimement ce que le scénariste allait lui apporter à produire ?

Au début de ma carrière, lorsque je travaillais beaucoup pour la télévision, j'ai écrit des quantités de scénarios ; c'est quelque chose qui ne me pose pratiquement plus de problèmes, maintenant. Seulement il y avait près de quinze ans que je n'avais plus touché à ma machine à écrire. Je m'étais contenté d'écrire comme on écrit quand on fait du montage ; de réécrire ce qu'avaient fait les autres, ou pour des conférences sur le scénario, ou le montage, justement. Voilà comment j'ai essentiellement fonctionné pour *Star Trek II*.
J'ai eu un peu de mal, au début, à prendre du recul et à oublier mon rôle de producteur, mais par la suite, cela a eu des conséquences amusantes au niveau du dialogue : il fallait nous entendre, Leonard et moi, critiquer, lui, le metteur en scène, et moi, le scénariste. Cela nous est souvent arrivé, même en public. Il m'est plus d'une fois arrivé d'engueuler le scénariste, et à Leonard, de traiter le réalisateur de tous les noms, quand il visionnait le film lors du montage, par exemple !

« LA CHANCE DE TRAVAILLER AVEC DES COLLABORATEURS HORS PAIR »

C'est vite devenu un jeu. Et puis j'ai eu la chance de travailler avec des collaborateurs hors pair pour *Star Trek II* comme pour le troisième : Nicholas Meyer, dans *S.T. II*, qui est un véritable iconoclaste, stimulant, non conventionnel, tant comme scénariste que comme metteur en scène, et qui ne respecte rien.
Tout le contraire de Leonard, qui est méticuleux, réservé, réfléchi, prudent, et qui a horreur de changer de direction une fois qu'il a décidé de faire quelque chose. Il s'y prépare longuement, et il s'y tient. En cela, il ressemble vraiment à Spock. J'ai donc l'expérience de la collaboration avec la lave et la glace. C'est très intéressant, parce que le résultat est radicalement différent dans les deux cas, bien que résolument du même tonneau !
Quand j'ai commencé à écrire le scénario de *S.T. III*, une seule chose était claire pour moi : mes deux films étaient deux parties inséparables de la même saga et il était sûr et certain qu'ils seraient, plus tard, montrés ensemble, à la suite l'un de l'autre. Seulement, ce qui était encore plus important pour moi en tant que scénariste et en tant que producteur, c'était qu'il ne fallait pas obligatoirement avoir vu le deuxième pour comprendre le troisième. Et je crois que j'y suis arrivé. Même ceux qui n'ont jamais vu un seul épisode de la série arrivent, de leur propre aveu, à tout comprendre sans difficulté, à deux ou trois détails près comme les Tribbles et certains hommages à des épisodes de la série — ainsi, ils ne savent pas qui est Grace Lee Whitiney. Mais c'est aussi le cas de bien des fans de Star Trek qui l'ont tout simplement oubliée...

La scène dans laquelle McCoy est au bar rappelle celle de The Trouble with Tribbles (« Le problème avec les Tribbles »)...

Je suis bien content que vous l'ayez remarqué. Au studio, on se

demandait si le public ne penserait pas plutôt à un plagiat de la scène du bar de *La Guerre des étoiles*, ce qui n'était pas du tout notre intention. C'est vrai, ça fait penser aux *Tribbles*. Et puis c'est notre petit coup de chapeau à Spielberg pour cette si aimable citation dans *E.T.* : « Ce n'est pas un rêve, c'est la réalité. » Nous avons inversé la proposition, et nous avons eu la satisfaction de constater qu'une certaine frange du public s'en était rendu compte.

Ne craignez-vous pas, en vous autorisant toutes ces notations à l'usage des amateurs, de vous aliéner une partie du public à qui cet univers n'est pas familier, et d'être accusé de complaisance ?

Non, pour la bonne raison que le public potentiel de *Star Trek* est très large. Les spectateurs reviennent voir plusieurs fois le même film. Ils méritent d'être traités comme les membres d'une grande famille, et à ce titre, notre tâche consiste à leur donner l'impression qu'ils rentrent chez eux à chaque fois, dans un pays où on parle leur langue, tout en n'insistant pas trop, de sorte que ceux qui ne parlent pas cette langue puissent suivre l'action tout de même.

« STAR TREK EST UN SPACE-OPERA AU SENS LARGE »

Je compare souvent cette série à un opéra : allez-y comprendre quelque chose si vous ne parlez pas le français ! *Star Trek* fonctionne de la même façon ; il est intéressant de noter que « Time Magazine » a qualifié *Star Trek* de *space opera* au sens large — ce qui est plutôt gentil. On y retrouve des éléments de style, des éléments dramatiques et de mise en scène qui le rapprochent tout à fait de l'opéra et du grand spectacle. L'auteur de l'article de « Time Magazine » n'allait pas jusqu'à dire qu'il était chanté en une langue étrangère, c'est moi qui l'ajoute, mais il y a longtemps que j'y pense. Ceux qui parlent cette langue, qui ont vu les films et les épisodes de la série télévisée, comprennent plus et mieux que les autres ; ils en retirent davantage. Ce qui m'empêche pas les autres, qui ne la parlent pas, d'en apprécier la musique et les images.

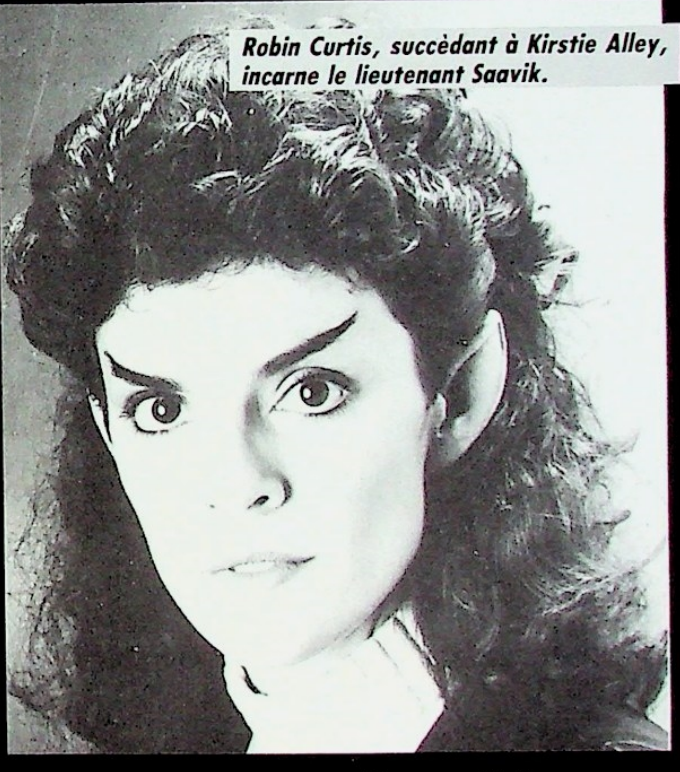
Pour faire une autre comparaison, je vais vous raconter un cauchemar que j'ai fait, étant enfant, pendant la guerre : les services secrets m'avaient confié pour mission de me faire parachuter en Pologne, derrière les lignes ennemies, pour mettre sur pied un réseau clandestin destiné à nous aider à gagner la guerre. Je me rappellerai toute ma vie avoir dit au général : « Mais je ne parle pas polonais ! » et sa réponse : « Ça ne fait rien ; vous apprendrez en cours de route ». Voilà l'impression que j'ai eue en m'attaquant à *Star Trek* ; je n'y connaissais rien, ou presque, et pour couronner le tout, pendant des années, j'avais fait une série télévisée intitulée *Mob Squad* et censée concurrencer *Star Trek* — avec un certain succès, puisque, pour finir, *Star Trek* avait été déprogrammé et en était mort. Rien d'étonnant à ce que, le mercredi soir, j'aie toujours préféré regarder *Mob Squad* plutôt que *Star Trek*, que je n'ai découvert que bien des années plus tard, lors d'une rediffusion. J'ai ensuite dû me livrer à une véritable course contre la montre et visionner tous les épisodes d'affilée, sur deux mois.

Avez-vous, en tant que scénariste, un reproche à faire au producteur ou à Leonard Nimoy, le réalisateur ? Des passages supprimés de votre scénario, par exemple ?

Non, absolument aucun. L'un des avantages du fait d'avoir été élevé dans le giron de la télévision, comme producteur et comme scénariste, c'est qu'on apprend à travailler vite. On n'a pas le temps de méditer longuement sur des scènes et des dialogues qui n'auront aucun sens à l'écran. C'est la grande différence avec le cinéma, et je crois que je n'aurais jamais pu apprendre de meilleure leçon. C'est à cette complaisance, pour reprendre un terme que vous utilisiez tout à l'heure, que j'attribue l'échec retentissant de grosses machines comme *Heaven's Gate*, par exemple. Personne n'a accepté de transiger avec une vision. A la télévision, on n'a pas de temps à perdre avec des extravagances de ce genre et les décisions sont, plus souvent qu'au cinéma, prises de façon collégiale. Tout ceci est chargé de connotations négatives dans la société où nous vivons, mais le bon côté des choses, c'est qu'entre des professionnels de qualité, la collaboration s'opère sans qu'aucun prenne le pas sur l'autre, il y a un réel échange d'idées et les choses évoluent à vive allure. Et quand on a mis le doigt sur quelque chose qui marche, tout le monde tire la charrette dans le même sens. Chacun a à cœur de mettre ses ressentiments de côté.

Y avait-il dans votre scénario des détails qui n'ont pas été portés à l'écran ?

Une quantité effarante ; l'un des plus importants, par exemple, tient au fait que j'avais d'abord écrit l'histoire pour les habitants de Romulus ; c'est Leonard qui a eu l'impression qu'elle conviendrait mieux aux Klingons. Selon lui, il aurait été regrettable de ne pas exploiter les cinq seules et uniques minutes intéressantes de *Star Trek I* ! Il avait bien aimé ces drôles de personnages parlant une drôle de langue dans de drôles de vaisseaux spatiaux, qui avaient coupé le souffle à tous les spectateurs, lesquels avaient ensuite passé une heure et demie à regretter qu'on ne les voie plus.



Robin Curtis, succèdant à Kirstie Alley, incarne le lieutenant Saavik.

J'ai un peu réfléchi et nous avons tout changé. J'ai revu certains épisodes de la série et je me suis rendu compte qu'il avait parfaitement raison. Les Klingons étaient plus efficaces, plus théâtraux, et le courrier des fans traduisait un grand désir de les voir revenir. Ils étaient tellement manichéens... Cela en faisait très facilement les méchants dont nous avions besoin.

Je me suis alors contenté de réécrire le scénario pour ces personnages, sans changer le vaisseau parce que dans ma Bible, le *Star Trek Concordance* — que je connais par cœur ! — il est dit, page 33, qu'il existe un pacte d'assistance militaire mutuelle entre les Klingons et les Romuliens, ce qui permettait aux Klingons de piloter un vaisseau Romulien...

Pourquoi les Klingons sont-ils montrés à leur troisième stade de régénération physique ?

Intéressante question ! Parce que nous avons repris les uniformes de *Star Trek I*. Si vous revoyez les trois épisodes de la série dans lesquels apparaissent les Klingons, vous constaterez que chacun d'eux montre des Klingons à un stade différents. Ils sont d'ailleurs bien moins sévères, dans leur attitude comme dans leur maquillage ; plus homo sapiens. Ce sont de drôles de types aux cheveux noirs. C'est dans *Star Trek I* que leurs pulsions criminelles sont mises en relief. Les nôtres ne devaient pas être très différents. Notre tâche a surtout consisté à simplifier le maquillage, de sorte que son application, contrairement à ce qui s'était passé lors du tournage de *Star Trek I*, ne prenne pas cinq heures à chaque fois : c'est que nos Klingons jouaient dans *tout* le film, et pas seulement cinq minutes au début. C'est Mark Lenard qui m'a révélé que la curieuse façon de parler des Klingons provenait du fait que le masque et la mentonnière étaient tellement peu pratiques que c'est à peine s'ils parvenaient à se faire comprendre !

Et le chien klingon ?

C'était une plaisanterie ! Nous avons fait ça pour nous amuser. Nous lui avions donné un nom de code : Fifi, qui n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd, à l'ILM, et c'est eux qui ont exploité ce qui n'était au départ qu'une boutade.

Pourquoi ne retrouve-t-on pas la mère de Spock dans le scénario ?

Chaque fois qu'on l'y remettait, c'était pour l'en retirer ensuite. Nous avons fait cela plusieurs fois ! Nous avons fini par prendre, d'un commun accord, la décision de ne pas l'y intégrer, pour la même raison que l'on ne retrouve pas non plus Carol Marcus dans *Star Trek III* : en tant qu'auteur et producteur, j'étais confronté, tout comme le réalisateur, d'ailleurs, au problème d'économie de moyens au niveau du scénario ; nous ne voulions pas trop en faire. On retrouve dans la novelization des personnages qui ne figuraient pas dans le scénario. C'est qu'à l'écran, on ne dispose que d'un certain temps et d'une certaine surface pour relater des événements donnés. N'oubliez pas que Amanda est une terrienne ; cela crée immédiatement une différence de substance entre elle et les autres. Nous devions chaque fois nous demander : « doit-elle être dans cette scène, et dans ce cas, quelles sont ses réactions vis-à-vis de tel ou tel personnage ? ». Ce qui nous amenait automatiquement à introduire une histoire dans l'histoire.

Même si c'est fascinant, cela n'avait rien à faire au milieu de nos autres préoccupations qui consistaient à emmener nos personnages sur la planète pour résoudre le problème. Nous ne nous sommes jamais demandés, Leonard pas plus que moi, si elle était morte entre-temps ou si elle était

en ballade sur un autre monde. Le seul stratagème auquel j'ai eu recours, pour préserver son retour éventuel dans une séquelle ultérieurement, fut de dire que, n'étant pas vulcanienne, elle n'était pas autorisée à assister à la cérémonie, éminemment sacrée. Elle attendait quelque part, et Spock la verrait ensuite. Ainsi, si l'occasion se présente, on pourra de nouveau faire appel à elle par la suite. C'est aussi simple que ça.
Pour Carol Marcus, les choses étaient un peu plus compliquées au niveau du scénario : si elle était là, la suggestion de Gene selon lequel c'était la protomatière qui était au cœur de l'affaire sur Genesis — puisque telle était son idée, ce qui me plaisait beaucoup — impliquait qu'il y aurait eu un règlement de compte entre la mère et le fils, ce qui nous amenait à nous demander pourquoi il n'en avait pas été question plus tôt, et comment cela marchait au juste. Et là encore on se retrouvait dans une situation œdipienne entre une mère et son fils, intéressante, certes, mais qui nous entraînait trop loin de notre sujet. Cela nous faisait raconter comment le fils changeait les règles du jeu, tout comme son père, et devait en payer le prix — celui de l'ambition.

« LE SORT DES PERSONNAGES A LA ROULETTE RUSSE ! »

D'où la décision de tuer David ?

Une chose en entraînant une autre... Lorsque Gene a commencé à évoquer la protomatière comme découverte scientifique intéressante, nous nous sommes retrouvés à la tête d'un nouveau problème : si le système Genesis marchait, ce qui faisait un bon thème pour le 24 ème siècle, nous nous retrouvions dans une impasse ; désormais, quel que soit le problème auquel nous pouvions être confrontés dans les prochains épisodes de la série, la réponse serait inévitablement : « Eh bien, arrangeons tout ça en créant une nouvelle planète ». Et cela devenait la nouvelle bombe atomique de l'époque, la force négative ultime. Nous nous trouvions dépassés par notre imagination !
C'est alors qu'une idée a germé dans mon cerveau fertile, une idée inspirée, comme c'est souvent le cas chez moi, par un film que j'avait beaucoup aimé : *L'Homme au complet blanc*, qui est un joli film à la frontière entre le fantastique et la science-fiction sans trop d'ambition. La morale de l'histoire est que pour tout progrès, il y a un prix à payer. Et si c'est trop facile, c'est qu'il y a quelque chose qui cloche, sans quoi on y aurait pensé depuis longtemps. Le système Genesis était un écueil dont il fallait que nous nous débarrassions parce que cela nous faisait faire beaucoup trop vite un bond en avant dans le domaine scientifique et que nous n'en avions pas payé le prix. Cela ne signifie pas que l'idée de la « réfection » des planètes n'est pas un thème récurrent en science-fiction, mais nous ne voulions pas nous retrouver dans une impasse à cause de cela. Non, la proto-matière serait une *raison* ; en mettant la protomatière dans les mains de David, nous suscitions une situation et nous traitions du problème de la culpabilité.
C'est ainsi que tout est arrivé ; tout d'un coup, je me suis retrouvé en train d'écrire une scène dans laquelle je jouais à la roulette russe avec trois personnages. Au départ j'ai trouvé ça formidable, et puis je suis allé voir Leonard pous lui dire que je m'était de nouveau acculé dans une impasse. Si je ne supprimais pas quelqu'un, nous avions crié au loup une fois de trop, et au mauvais moment. Nous avons eu le sentiment qu'il était temps de prouver que c'était sérieux, faute de quoi les méchants n'étaient plus que des personnages de carton pâte et Kirk, un fantoche. Nous nous sommes bien creusés la tête pendant quelques jours, nous comportant plus d'une fois, dans la réalité, comme les personnages du film au moment où le couteau revient vers Saavik. Il n'y avait qu'une personne que nous ne pouvions plus éliminer, et c'était Spock ; le choix se restreignait donc à David ou Saavik, avec une contrainte : ce serait pour de bon. C'est ainsi que nous nous sommes résignés à suprimer David, avec l'impression que c'était le seul choix logique.

Vous ne vous êtes jamais dit que vous pourriez laisser Spock se réincarner en un autre personnage ?

Si, mais lors d'une convention à laquelle je me suis rendu, tout de suite après la sortie de *Star Trek II*, j'ai posé à un groupe de gens la question suivante : « Combien d'entre vous pensent-ils que Spock est irrémédiablement mort ? » Une main s'est levée, et les autres l'ont hué. « D'accord », ai-je repris, « maintenant quels sont ceux d'entre vous qui croient qu'il va revenir sous une forme ou un autre, énergie pure, réincarnation, etc. ? ». Une personne. « Ça veut donc dire que tous les autres croient qu'il est toujours là-bas et que nous ferions mieux d'aller l'y rechercher ? ». Tout le monde s'est levé et ils ont failli tout casser dans la baraque ! Mon choix était fait. Je crois qu'aucune autre solution n'aurait été satisfaisante.
Nous sommes confrontés, au grand écran, à un problème que Gene ne rencontrait pas dans sa série télévisée : quand on tourne un film par semaine, on peut faire des choses « définitives » comme de changer Spock en méchant et rendre Kirk homosexuel puis revenir en arrière la semaine d'après et faire le contraire. Au cinéma, compte tenu du délai — il se passera deux ans avant que ne sorte le prochain long métrage de la série — on ne peut pas se permettre ce genre de virages sur l'aile qui éliminent radicalement certains personnages. Cela dit, dans la série télévisée, nous n'aurions pas non plus fait ce que nous avons fait à Spock ou à David.
L'une des raisons pour lesquelles nous avons apporté un peu de fraîcheur à *Star Trek*, c'est qu'il fallait un élément de surprise, quelque chose d'inattendu. A la télévision, nous n'aurions pas pu nous permettre de tuer Kirk à la fin de l'épisode ; personne ne meurt, à la télévision. Personne ne change ; tout le monde est immuable. Or au cinéma, nous nous étions dit dès le départ que nous parlerions de la mort et du changement. Surtout du changement. Nos personnages sont des êtres vivants ; ils vieillissent comme eux. Déjà *Star Trek II* montrait des gens d'un certain âge, et non pas des répliques en cire de héros d'il y a vingt ans.

Vous avez sabordé l'Enterprise, ce qui vous laisse toutes sortes de possibilités. Vous pourriez faire en sorte que vos personnages ne rejoignent pas la Fédération et deviennent des aventuriers de l'espace qui travailleraient pour leur propre compte. Avez-vous pensé aux conséquences qu'aurait, pour eux, le fait de se retrouver exclus de la Fédération ?

J'ai évoqué le problème. Ça fait partie des possibilités très riches que nous pouvons encore exploiter. En ce qui me concerne, le potentiel de *Star Trek* a été réorienté par *Star Trek III*, qui laisse vraiment le champ libre à tout ce que nous pourrons imaginer. En dehors du petit problème de la cour martiale, réglé pour ainsi dire machinalement dans les épisodes de la série télévisée. Il ne serait pas difficile de remédier à la disparition de l'Enterprise, quant à la troisième question, qui est plutôt une opportunité qu'autre chose, c'est celle de la guérison de Spock : est-il redevenu tout-à-fait lui-même ou bien a-t-il encore besoin de soins et d'un entraînement quelconque ?
En dehors de ces trois points, tout se passe comme si nous nous retrouvions au début de la série. Chacun renaît à la vie, en son temps et à sa place. C'est un heureux départ.

Il y aura donc sans doute possible un Star Trek IV ?

Je crois que oui. Nous y travaillons d'ores et déjà. Pour le studio, la question ne se pose pas, *Star Trek III* ayant eu beaucoup plus de succès encore que *Star Trek II*, qui a redonné un second souffle au premier. C'est en ça que la série est exceptionnelle : sa courbe d'affluence ne cesse de grimper au lieu de décroître. Dieu sait combien de temps nous pourrons encore fonctionner si nous réussissons à attirer la fraction du public qui n'est pas automatiquement intéressée par ce genre de films ! Nous en sommes actuellement au point où nous repartons pour ainsi dire de zéro, à ceci près que nos personnages ont un passé.

Dans les deux premiers films destinés au grand écran, vous vous êtes ingéniés à introduire de nouveaux personnages susceptibles de prendre la relève. Il n'en reste plus qu'un : Saavik, qui est incarnée par une actrice différente. Avez-vous toujours envie de créer de nouveaux personnages ?

C'est intéressant. L'un des problèmes que pose *Star Trek*, c'est que le public considère tellement les personnages comme une vraie famille qu'il est difficile, tout comme dans la vie réelle, d'introduire un nouveau membre dans le cercle familial. Tout se passe exactement comme quand le grand fils décide de présenter sa fiancée à sa famille. Cela ne se

Spock, renaissant à la vie, retrouvera ses traits d'adolescents...

passe pas toujours tout seul, et la réaction est souvent un peu hostile au début. Les trois films de la série ont tenté d'introduire des éléments nouveaux, le troisième peut-être moins que les deux premiers, mais à l'exception de Kirstie Alley, qui a intéressé tout le monde, l'accueil n'a pas été très chaleureux. Je dirais donc que je ne ferai plus consciemment l'effort d'amener de nouveaux personnages ; je verrai si c'est nécessaire pour l'histoire. Et pourtant, je voudrais bien assurer la relève par une nouvelle génération !

David aurait pu assurer cette relève, mais nous lui avons fait assumer un tel personnage, dans *Star Trek II*, qu'il se retrouvait éliminé d'office : il était devenu complètement névrotique, trop complexe... Cela n'en faisait pas un successeur plausible pour Kirk. C'était un outsider. Il aurait été intéressant de le traiter sur le mode héroïque, même si c'était plus difficile. Quoi qu'il en soit, il n'avait pas le potentiel nécessaire pour succéder à Kirk. Nous avons peut-être commis une erreur du jugement en imposant à Merrick d'incarner le personnage comme il l'a fait, mais là encore, c'est le scénario qui commanda à la fois le casting et l'attitude de l'acteur.

Différents bruit ont couru quant au remplacement de Kirstie Alley par une autre actrice. On a notamment prétendu qu'elle avait eu de trop grosses exigences. Qu'en est-il ?

UNE SERIE A SUIVRE...

C'est malheureusement ce qui est arrivé. Ce qui est très regrettable. Je crois que nous aurions bien aimé, Leonard et moi, qu'elle fasse ce film. Mais ce n'était pas une simple querelle entre elle et nous ; cela remettait en cause le traitement de l'ensemble de l'équipe, qui touche déjà un cachet très substantiel. Elle avait des exigences astronomiques. Je me contenterai de dire qu'elle demandait plus que tous les autres acteurs, ce qui me semblait injuste. Il y a sept vedettes dans le film, deux principales, et une troisième, De Forrest Kelley, puis Jimmy Doohan, qui est une vedette à part entière, et George et les autres. Nous ne pouvions pas céder pour des raisons matérielles, mais aussi humaines : les liens qui unissaient les membres de l'équipe sont étroits. Si l'un d'eux avait appris ce qu'elle demandait, et si nous le lui avions accordé — ou seulement la moitié — il aurait été en droit de nous en vouloir terriblement.

Et puis il y a une différence fondamentale entre Kirstie et Robin. Au départ, c'est Leonard qui a choisi Robin ; il tenait beaucoup à l'avoir. Je crois qu'elle est plus vulcanienne, et c'est ce qui a dû lui plaire. Il s'est peut-être dit, inconsciemment, qu'elle incarnerait mieux le rôle.

A l'origine, elle était censée être à moitié vulcanienne et à moitié romulienne. Kirstie avait beaucoup apporté au personnage, de ce point de vue, et elle avait une contemporanéité dont Robin dispose moins. Celle-ci a plus de style et d'élégance. J'aimerais exploiter davantage son personnage.

On a dit que William Shatner avait envie de mettre en scène Star Trek, nous déduisons de vos propos que Leonard Nimoy continuerait à en assumer la réalisation ?

Cela me paraît probable. Je trouve qu'il a fait un travail fantastique. Et le studio a l'ait content de lui. Je comprends que Billy aimerait qu'on lui donne sa chance, et ce n'est pas impossible, mais il fait déjà tant de choses... Et notamment sa série télévisée *T.J. Hoocker*. Leonard a vraiment investi dans la mise en scène de *Star Trek* ; il a énormément travaillé pour ça, c'est une expérience dont il a retiré une nouvelle dimension pour lui et il serait dommage de ne pas en profiter.

Aimeriez-vous écrire le scénario de Star Trek IV ?

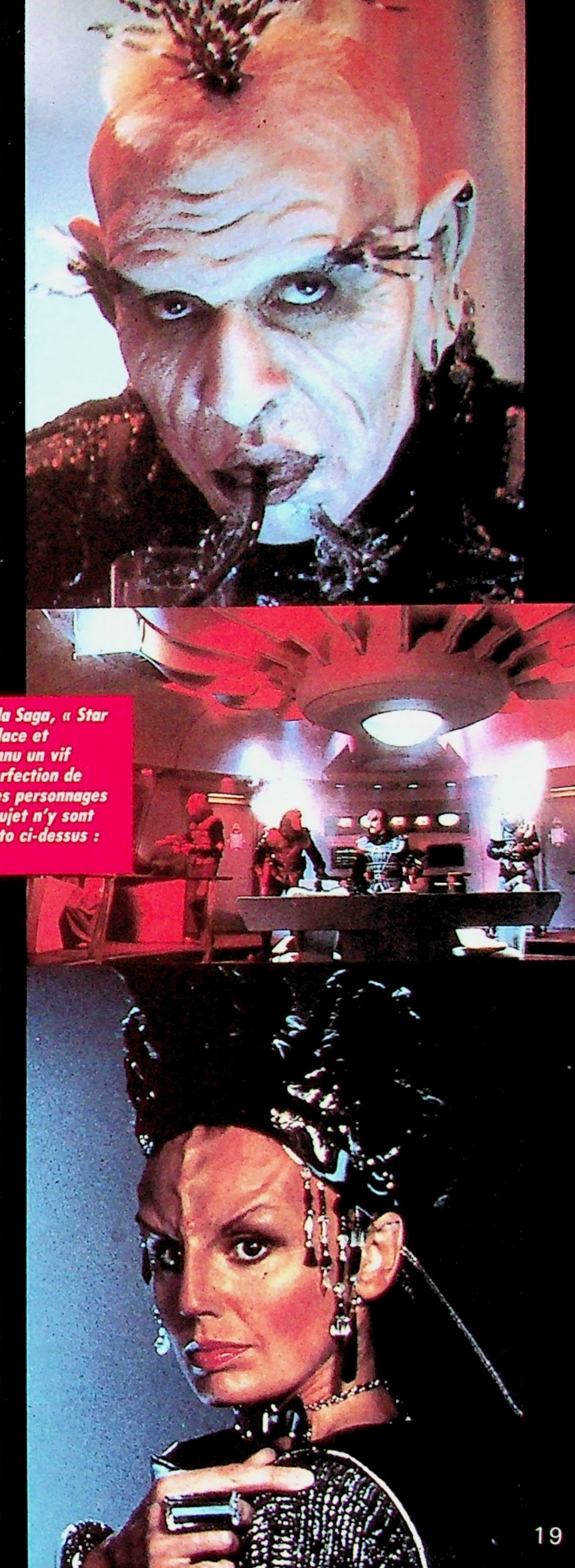
Je ne crois pas. La prochaine fois que je me remettrai à écrire, je préfèrerais que ce soit quelque chose de totalement nouveau. Je tracerai probablement les grandes lignes de l'histoire, avec Leonard, mais je ne souhaite pas accoucher du script moi-même. En fait, quand je dis que c'est drôle d'écrire un scénario, ce qu'il faut entendre, c'est que c'est drôle une fois qu'il est écrit !

Et le prochain sera encore plus difficile à écrire, parce que nous avons vraiment le cosmos entier au creux de la main. Les choix seront encore plus difficiles. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que la dernière scène du film est la première que j'ai écrite. Cela veut tout dire. Je savais exactement où j'allais et il ne me restait plus qu'une chose à faire : transcrire cette passion en mots, en remontant en arrière.

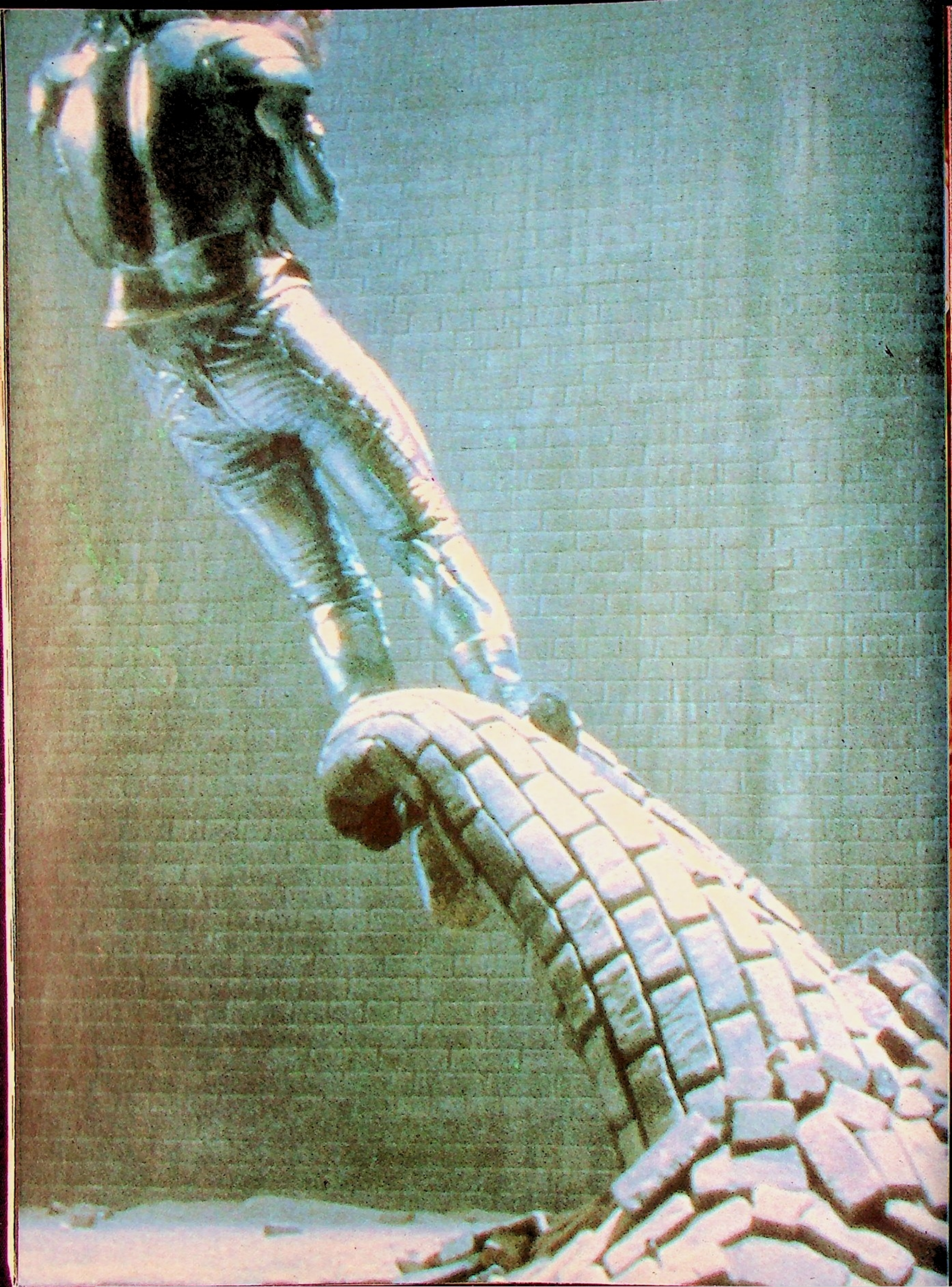
Mais vous continuerez à produire la série ?

Pour ce qui est de *Star Trek IV*, c'est à peu près acquis, mais au-delà, je n'en sais rien. Je ne suis pas intrinsèquement un producteur de science-fiction ; si vous étudiez ma carrière, vous verrez qu'elle couvre un large spectre. La seule unité que l'on puisse trouver à ma carrière, c'est que j'aime les héros, dans toutes les dimensions, spatiales et temporelles. J'aime les bonnes histoires où il est question de gens qui font des choses héroïques. C'est mon lot...

(Traduction : Dominique Haas.)



Film très attendu des fans de la Saga, « Star Trek 3 », faisant preuve d'audace et d'innovations méritoires, a connu un vif succès outre-Atlantique. La perfection de ses trucages, la richesse de ses personnages et la sincérité d'approche du sujet n'y sont sans doute pas étrangers (photo ci-dessus : un clin d'œil à Spielberg !).





BRAZIL

ENTRETIEN AVEC TERRY GILLIAM

PAR CAROLINE VIÉ ET CLAUDE SCASSO

Membre talentueux du célèbre groupe les Monty Python, pour qui il a déjà co-réalisé *Sacré Graal* et *Le Sens de la Vie*, heureux réalisateur de *Jabberwocky* et *Bandits, Bandits*, deux délirantes comédies fantastiques, Terry Gilliam nous revient avec l'un des films-événements de ce début d'année.

Joviale ! Telle pourrait se définir notre rencontre avec ce « jeune » (44 ans) auteur surprenant. Le lecteur ne s'étonnera donc pas de rencontrer, au hasard de cette interview, la mention de nos fréquents éclats de rire, ainsi que de nombreuses onomatopées que notre respect de la véracité nous a conduit à retranscrire telles qu'elles. Par ailleurs, nous vous laissons le soin de retrouver les tonalités de voix d'un homme qui, comme le reflète son dernier film, peut passer sans transition du desespoir au surréalisme, de l'introspectif au rire franc. Un rire qui nous emporta également, par vagues contagieuses, notamment lorsque, inlassable, Terry Gilliam s'ingéniait à répondre « Non ! » à chacune de nos déductions sur son œuvre. De quoi vous décourager, n'est-ce pas ?

« Le tournage de *Brazil* a duré neuf mois. Je suis sur ce film depuis

« Un cauchemar joyeux ou la rencontre émouvante de Walter Mitty et de Franz Kafka sur un air de samba. »

Cannes 83 où *Le Sens de la Vie* était présenté. Le temps de trouver l'argent, et le tournage a pu commencer en novembre, pour se terminer fin août 84. Le problème, c'est que nous avons essayé de tourner les effets spéciaux en même temps que les plans principaux mais que ça n'a pas été possible. Nous avons donc dû les tourner après, ce qui est exactement ce que je voulais éviter ; cela s'était déjà produit pour *Bandits, Bandits* et je m'étais juré de ne jamais recommencer. Mais voilà : j'ai encore échoué !

• Puisque nous en sommes déjà aux effets spéciaux, parlons-en. Avez-vous utilisé le « blue screen » pour les séquences de vol ?

Non. (Rires.)

• Alors comment avez-vous procédé ?

C'est une figurine d'une dizaine de centimètres. Elle est tenue par le plus fin des fils électriques que nous ayons pu nous procurer. L'électricité anime un petit moteur qui lui fait battre des ailes et lui permet de voler. On a été obligé de tourner à une vitesse de 120 images/seconde, soit plus de cinq fois la vitesse normale, parce que, à peine on mettait le moteur en route, Brrr Tchaktchaktchak... la figurine avait déjà disparu ! Nous n'avions aucune idée de ce qu'elle avait bien pu faire. (Rires.) Ce n'est que le lendemain, en salle de projection, que l'on découvrait ce qui s'était passé. « Mon Dieu, c'est nous qui avons filmé ça ?! » (Rires.) Et effectivement, à la vitesse normale, les ailes prenaient ce superbe mouvement que l'on voit dans le film. Quant aux nuages, ils étaient faits en coton artificiel recouvert de neige carbonique. Avec l'écran bleu, nous n'aurions eu aucun moyen de faire voler le personnage au travers des nuages. Pour être juste, j'ajouterai que nous avons utilisé l'écran bleu à deux reprises, mais pour d'autres séquences et pour de simples raisons de disponibilité d'acteurs.

• Et la percée des gratte-ciels ?

C'est aussi une maquette. Chaque gratte-ciel mesurait environ vingt-cinq centimètres. Nous avons construit une fausse lande, recouverte de sable et de cailloux, et « Broar !! » (il mime la montée des gratte-ciels). Comme nous tournions toujours à 120 images/seconde, nous obtenions à la projection : « Bbbrrrooo-aaarrr !!!!! ». (Rires.)

Je n'ai jamais aimé l'écran bleu ; je préfère réaliser de véritables effets que je puisse voir sur le plateau. Les rares effets optiques que j'ai ajoutés au développement de la pellicule sont mineurs, juste destinés à parfaire certains points. Par exemple, nous avons mis en surimpression sur la poussée des gratte-ciels des nuages que nous avions filmés à part et qui rajoutaient du mouvement au plan. Un autre avantage obtenu en se dispensant de l'écran bleu, c'est que nous pouvions faire des mouvements de caméra. Ainsi, durant les scènes de vol, la caméra bouge, l'homme bouge, les nuages bougent, et l'ensemble devient plus harmonieux, comme un ballet.

« Ce film s'est fait tout seul, et j'ai été emporté par lui comme par une vague ! » (Terry Gilliam, ci-dessus.)

De même, les plans de Tuttle se laissant glisser le long d'un filin du haut d'un gratte-ciel ont été réalisés avec une maquette ; excepté pour la scène finale où Tuttle et ses amis viennent délivrer Sam Lowry. Là, c'était réel. Nous avons tourné cette scène en France, dans une usine électrique. J'avais toujours rêvé de savoir ce qu'il y avait à l'intérieur de ces immenses globes de ciment. Un jour, j'ai osé m'approcher. J'avais trouvé le décor de mes rêves. Tout y est circulaire, incurvé, et en haut, si on lève les yeux, on voit ce petit morceau de ciel qui se découpe à la place du toit.

DES SCÈNES D'ACTION TERRIFIANTES À MARNE-LA-VALLÉE !

• La séquence où les petites créatures tirent la cage où est enfermée Jill est-elle également une animation ?

Non, c'était réel. Excepté, si je me souviens bien, pour un plan, la toute première fois où elles apparaissent. Le reste a été interprété par des danseurs. Je préfère tout de même travailler avec des acteurs, à qui l'on peut demander de jouer de telle ou telle façon.

• Qui a réalisé ces maquettes ?

Richard Conway. Il y avait également George Gibbs qui a déjà travaillé sur *Indiana Jones*. Richard et George sont partenaires. Ensemble, ils étaient responsables de tout le look du film. La grande difficulté, c'est que pour chaque plan, nous avions un effet, ne serait-ce qu'une machine apparaissant à l'arrière-plan. C'est très lent de travailler ainsi, d'autant que ces machines étaient très bruyantes. Richard et George ont fait des maquettes fabuleuses comme ce terrain où roule le camion, ou encore la reconstitution de la poursuite.

Pour cette scène de poursuite, nous avons fait des prises de vue réelles près de Paris, à Marne-la-Vallée. C'est un endroit étonnant, très laid et invivable. Les rues n'étaient pas très larges, alors, pour les vues subjectives, on a placé la caméra sur une 2 CV. On a donc rapidement tourné tous ces plans puis nous sommes revenus en studio et nous avons reproduit la ville en maquette. Résultat : on voit le camion-maquette apparaître, puis on passe au point de vue subjectif en prise réelle, puis on a un plan de l'intérieur du camion avec les acteurs, réalisé en studio et où tout le décor vibre. Moi-même, je finis par m'y perdre et ne plus distinguer le vrai du faux lorsque je vois le film ! (Rires.) Parmi les images amusantes, il y a celle où les voitures de police emboutissent la maison que le camion a lâchée sur la route. On a tourné la scène à Marne-la-Vallée en s'arrêtant juste au moment de l'impact. La suite, le choc et l'explosion, a été reconstituée en studio avec les maquettes. Avec un montage rapide, on ne fait pas la différence.

• Parlez-nous de la scène du « lifting »...

(Rires.) Cela m'a semblé être une bonne chose à faire à une vieille dame. Son visage était entièrement recouvert de prothèses de latex. En fait, nous pensions qu'il serait possible de tirer sur le latex pour faire croire que la peau était extensible, mais non : le latex se détachait. Alors nous avons fait une peau déjà tirée et pendante et l'acteur qui interprétait le docteur la tenait cachée dans ses mains. Ce qui fait que, au lieu de tirer, il lui suffisait de l'exposer en glissant dessus. Cela donne un effet très réussi !

Un autre effet difficile à réaliser fut l'explosion dans le restaurant. Nous nous trouvions dans un vieux restaurant de la banlieue londonienne avec des fenêtres hautes de six mètres, des porte-fenêtres et un plafond en verre. Avec une explosion normale, toutes ces vitres se seraient brisées ; je vous laisse imaginer le désastre. George Gibbs a donc dû mettre au point une explosion qui, tout en ayant l'air massive, ne déplace pas d'air. Et aussi extraordinaire que cela puisse paraître, il y est arrivé. Il a construit une sorte de canon qui projetait des débris et de la poussière sans établir de poussée dans l'air. Je n'ai rien compris, mais c'était superbe ! (Rires.) Je n'ai plus eu qu'à ajouter des effets sonores. Les effets sonores sont très importants pour permettre la crédibilité. Par exemple, le camion n'a l'air d'un gros camion qu'à cause du bruit qu'il fait.

• Cela dit, l'un des bons points pour *Brazil*, c'est qu'il ne s'agit pas réellement d'un film d'effets spéciaux.

Surtout pas. On a trop souvent l'impression de nos jours que les films sont faits par les techniciens en effets spéciaux alors qu'ils devraient l'être par leur réalisateur. A croire que tous ces techniciens, qui sont payés très cher, ne songent qu'à s'épater les uns les autres. Ce n'est pas bon. Je ne cherche à utiliser les effets spéciaux que pour obtenir quelque chose qui ait l'air réel. Par conséquent, on ne les remarque même pas.

• Le film a dû coûter relativement moins cher que ce qu'il paraît au résultat ?

Il a tout de même coûté quinze millions de dollars ! Ça représente pas mal d'argent ! Mais effectivement, si nous n'avions pas fait attention, il en aurait coûté vingt-cinq. Cela marquait une nette différence avec *Bandits, Bandits* qui n'a coûté que cinq millions et demi. Cela dit, le point terrible avec *Brazil*, c'est qu'il a l'air coûteux mais pas outrageusement et que l'argent n'est pas

DUNE

U.S.A. 1984. Un film réalisé par David Lynch • **Scénario** : David Lynch d'après le roman de Frank Herbert • **Directeur de la photographie** : Freddie Francis • **Montage** : Anthony Gibbs • **Musique** : Marty Paich, Brian Eno • **Son** : Alan Splet • **Décors** : Anthony Masters • **Effets spéciaux visuels** : Albert Whitlock • **Effets spéciaux mécaniques** : Kit West • **Créatures** : Carlo Rambaldi • **Production** : Dino De Laurentiis • **Distributeur** : A.M.L.F. • **Durée** : 137 mn • **Sortie** : le 6 février 1985 à Paris.

Interprètes : Francesca Annis (Lady Jessica), Kyle Mac Lachlan (Paul Atreides), Silvana Mangano (Mère Ramallo), Kenneth Mc Millan (Vladimir Harkonnen), Jürgen Prochnow (Leto Atreides), Jose Ferrer (l'Empereur), Freddie Jones (Thufir Hawat), Paul Smith (Rabban), Sting (Feyd Rautha), Dean Stockwell (Wellington Yueh), Max Von Sydow (Dr. Kynes), Sean Young (Chani), Brad Dourif (Piter de Vries), Linda Hunt (Shadout Mapes).

Le roman : « Dune », le roman le plus célèbre de Frank Herbert, lui a valu entre autres, le prix Hugo en 1966. « Le messie de Dune », « Les enfants de Dune », « L'Empereur-dieu de Dune » et « Les hérétiques de Dune » sont les quatre suites du premier roman : elles constituent l'une des séries les plus populaires et les plus marquantes de l'histoire de la SF. « Dune » offre la peinture d'un univers futur hors du commun, mais aussi, sur fond d'aventures extraordinaires, une véritable fable pour la défense et la suprématie de la vie : une histoire où le potentiel humain, vu sous un angle totalement positif et développé jusqu'à son point extrême, finit par vaincre et dominer les Forces du Mal les plus redoutables...

L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Le tournage de *Dune* a débuté à Mexico le 30 mars 1983 et s'est achevé le 9 septembre de la même année. Il a mobilisé en permanence trois équipes, puis quatre, soit au total un millier de collaborateurs mexicains, européens et américains. La postproduction, qui entraîna un travail considérable et complexe sur les maquettes et effets spéciaux, se prolongea jusqu'au 4 février 1984. Six mois avant le premier tour de manivelle, Raffaella de Laurentiis avait démarré la préproduction, entourée d'un petit noyau d'administrateurs et de techniciens qui allaient avec elle séjourner au Mexique pendant un an et demi. L'essentiel du tournage s'est déroulé aux studios Churubesco, à l'exception d'un quinzaine de jours dans le désert de Samalayuca, à proximité de Ciudad Juarez. Outre la qualité légendaire de leur main-d'œuvre, les studios Churubesco offraient à l'équipe de *Dune* huit des plus grands plateaux du monde, à l'échelle des gigantesques décors du film. Cependant, le tournage représenta pour chacun une épreuve quotidienne. La rigueur du climat, l'altitude, le manque d'oxygène, la pollution exercèrent de multiples ravages, auxquels s'ajoutèrent diverses tracasseries administratives. Le désert de Samalayuca, cadre choisi pour représenter l'une des régions les plus sauvages de la planète Arrakis, posa un autre problème : la chaleur. C'est dans des conditions particulièrement éprouvantes que les acteurs et figurants Fremen durent évoluer, à l'intérieur de leurs « distil-les » de caoutchouc.

Les décors de *Dune* sont l'œuvre de Tony Masters, qui passa deux ans à créer le monde imaginé par Frank Herbert. « L'un des principaux attraits du film était », déclare-t-il, « de collaborer avec David Lynch. J'ai découvert en lui un homme extraordinairement disponible et inventif. Certaines de ses idées apparaissent, au premier abord, complètement folles. Vous croyez qu'elles ne fonctionnent jamais et lorsque vous essayez de les appliquer, vous vous apercevez qu'elles sont parfaitement cohérentes. Nous ne voulions en aucun cas faire un film de SF. Nous ne voulions pas que le décor écrase les personnages. Nous sommes parti de zéro, en ignorant délibérément le travail de Ridley Scott et de Jodorowsky, et en optant pour une plus grande crédibilité. David souligna que la galaxie de *Dune* est peuplée de gens qui ont un passé humain relativement récent, puisqu'ils ont seulement quitté la terre depuis quelques milliers d'années. Or, si vous observez le style décoratif de l'Antiquité grecque, vous verrez des bâtiments qui ressemblent étonnamment aux nôtres. C'est pour cette raison que nous avons multiplié les références historiques à travers le film. Mais *Dune* contient aussi de nombreux éléments jaillis de l'imagination débordante de David Lynch. On y trouve toutes ses formes favorites : circulaires, triangulaires, zigzagantes... »



RAZORBACK

Australie. 1984. Un film réalisé par Russell Mulcahy • **Scénario** : Everett de Roche, d'après le roman de Peter Brennan • **Directeur de la photographie** : Dean Semler • **Montage** : Bill Anderson • **Musique** : Iva Davies • **Son** : Tim Lloyd • **Décors** : Bryce Walmsley • **Supervision, dessin et construction du Razorbak** : Bob McCarron • **Maquillages spéciaux** : Bob McCarron • **Production** : UAA Films • **Distributeur** : Warner-Columbia • **Durée** : 95 mn • **Sortie** : le 30 janvier 1985 à Paris.

Interprètes : Gregory Harrison (Carl Winters), Arkie Whiteley (Sarah Cameron), Bill Kerr (Jake Cullen), Chris Haywood (Benny Baker), David Argue (Dicko Baker), Judy Morris (Beth Winters).

L'histoire : « Dans une région aride et désertique d'Australie, dont la population est clairsemée et primitive, un sanglier géant, de l'espèce des « razorbacks », mais quatre fois plus grand que la normale, s'attaque aux fermes isolées. Une journaliste américaine en sera également la victime. Quelque temps plus tard, son mari se rend sur place afin d'élucider les circonstances de la disparition de sa femme... »

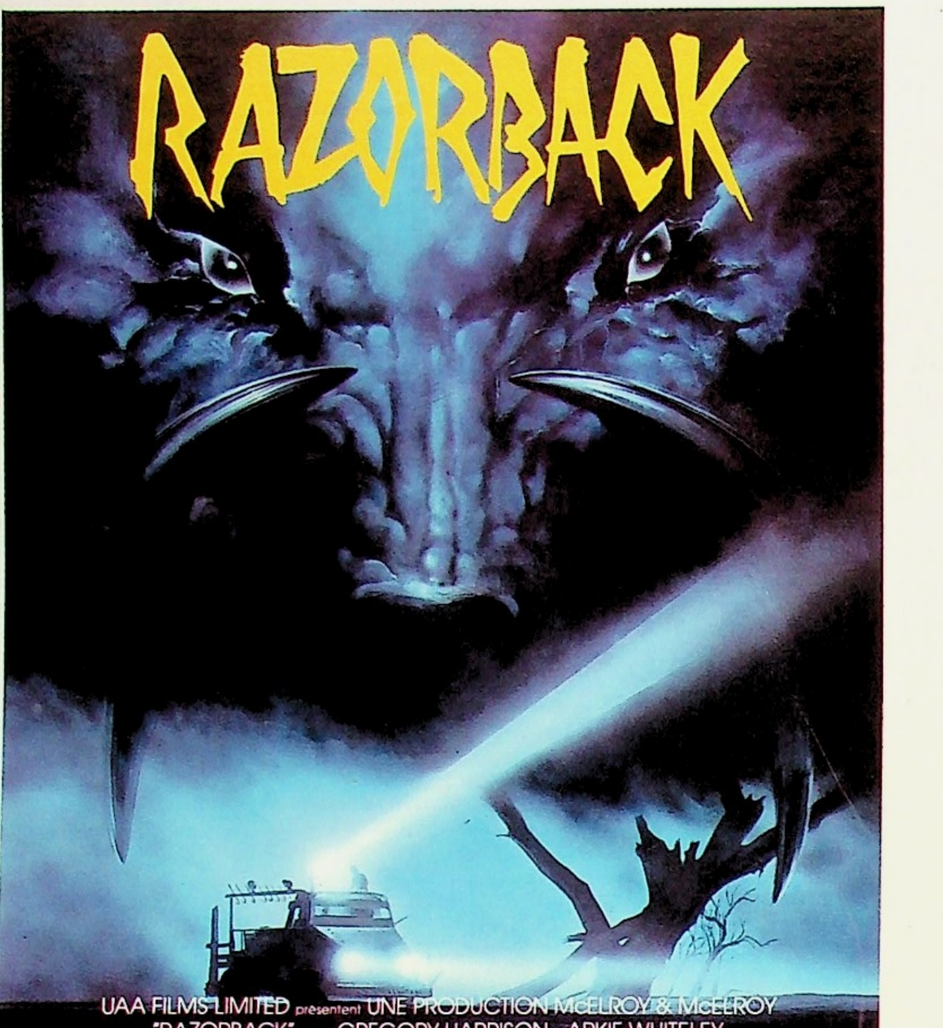
L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Russell Mulcahy, le metteur en scène, est l'un des producteurs-réalisateurs de vidéoclips les plus côtés sur le plan international. Spécialisé dans la pop music, il débuta sa carrière à l'Australian Broadcasting Commission en 1969, puis travailla au Seven Network de Melbourne, en étroite collaboration avec plusieur grands noms de l'industrie locale. En 1976 et 77, Mulcahy obtint le prix du meilleur court métrage au Festival de Sidney. En 1980, il réalisa sa première vidéo en Angleterre, et, depuis, a tourné pour certains des artistes et groupes musicaux les plus célèbres de la scène internationale : Elton Johns, Paul McCartney, Rod Steward, Kim Carnes, Eric Clapton, etc...

Hal McElroy est l'un des principaux producteurs d'Australie. Fondateur, avec son frère jumeau Jim, de la McElroy et McElroy, il débuta en 1974 avec le premier long métrage de Peter Weir : *Les voitures qui ont mangé Paris.* Au cours des dix dernières années, il a produit trois autres films de Weir, qui s'inscrivent parmi les plus marquants du nouveau cinéma australien : *Pique-nique à Hanging Rock* (1975), *La dernière Vague* (1977) et *L'année de tous les dangers* (1982). Il a également produit *A Dangerous Summer* de Quentin Masters (1982) et s'est fait connaitre à la télévision avec *Ratbags, Deadline*, et la récente mini-série *Return to Eden.*

Dean Semler, à qui l'on doit notamment la photographie de *Mad Max 2*, a débuté à la télévision comme accessoiriste à 17 ans. Il occupe pendant quelques temps un poste de régisseur, et, en 1963, s'oriente vers le métier d'opérateur. Entré à l'Australian Broadcasting Commission, il signe en 1969 la photo d'un documentaire célébrant le centenaire du Captaine Cook : *Infinite Pacific.* De 1970 à 79, il travaille sous contrat avec la Film Australia, pour laquelle il signe notamment la photo de *Moving On* (Richard Mason, 1974), et *Let The Balloon Go* (Oliver Howes, 1976). Au cours de cette même période, il collabore à deux téléfilms : *Do I Have to Kill My Child ?* (1976) et *A Good Thing Going* (1977). En 1981, il signe les images de *Hoodwink*, comédie dramatique de Claude Whatham, que suivront *Mad Max 2* de George Miller, *Kitty and the Bagman* de Donald Crombie et deux importantes mini-série : « The Dismissal » et « Return to Eden ».

Arkie Whiteley, qui incarne Sarah Cameron, la jeune fille auprès de laquelle le héros du film trouvera refuge, est née dans une famille d'artistes. Elle est la fille d'un des peintres modernes les plus célèbres d'Australie, Brett Whiteley. A 19 ans, elle a déjà accumulé une solide expérience, et a participé à certaines des émissions les plus côtées de la télévision australienne : « The Young Doctors », « The Restless Years », « A Town Like Alice », « A Country Practice », « Prisoners » et « Kings ». Elle a débuté au cinéma en 1981 avec *The Killing of Angel Street* de Donald Crombie, et fut en 1982 la partenaire de Mel Gibson dans *Mad Max 2.*

L'ECRAN FANTASTIQUE



Un monde au-delà de vos rêves.
Un film au-delà de votre imagination.

DUNE
UN FILM DE DAVID LYNCH

DINO DE LAURENTIIS
"DUNE" DAVID LYNCH
DAVID LYNCH FRANK HERBERT ANTONY GIBBS KIT WEST BARRY NOLAN
ALBERT WHITLOCK CARLO RAMBALDI TOTO
BOB RINGWOOD ANTHONY MASTERS FREDDIE FRANCIS JOSE LOPEZ RODERO
RAFFAELLA DE LAURENTIIS DAVID LYNCH

du tout où l'on croit. Dans *Bandits, Bandits*, les effets étaient peu coûteux mais impressionnants ; ici, c'est l'opposé. Des choses aussi simples que les tubes par lesquels arrivent les messages ont demandé un effort considérable car en fait, ils n'étaient pas fonctionnels. A chaque fois qu'un message arrivait ou repartait par un tube, il était tiré par un fil invisible. C'est un technicien qui était chargé de ce travail. Or, c'était merveilleux parce que cela ne marchait jamais et qu'il nous fallait des heures pour obtenir que ce message ait l'air d'être réellement aspiré. Résultat : on n'y pense même pas en le voyant. Cela a l'air normal.

LES SECRETS D'UN TITRE ÉNIGMATIQUE ET TROMPEUR !

• Venons-en enfin au propos du film. Pourquoi avoir choisi la chanson « Brazil » pour l'illustrer ?

(Rire tonitruant.) C'est le film qui a été choisi à partir de la chanson ! J'aimais cet air et j'ai eu l'idée de le placer dans un univers antiromanesque. C'est un air épique, aux rythmes latino-américains, avec des reprises musicales qui évoquent une évasion (il chantonne). A l'opposé, j'ai imaginé un monde fermé et j'ai élaboré le sujet sur la base de ce contraste. En fait, cela m'a amené à raconter une histoire romanesque dans un monde non romanesque.

D'ailleurs, j'ai dû m'accrocher à cette chanson et à ce titre : les studios me tannaient pour que je change. « Allons, me répétait-on, c'est un titre qui prête à confusion, ce n'est pas possible ! » Mais je tins bon. Je savais que cela compliquerait la tâche des spécialistes en marketing mais c'était ainsi. Ils avaient peur que l'on croie qu'il s'agissait d'un film touristique sur le Brésil et je leur ai répondu : « Un instant, vous connaissez ce film qui s'appelle *Casablanca ?* Le public, lui, sait qu'il s'agit d'un film de fiction et non d'une ville. » J'ai gagné. Il s'appelle *Brazil*. Et c'est drôle car la seule fois où le titre est mentionné, c'est tout à la fin du film, quand on entend enfin les paroles de la chanson.

C'est une chanson qui a été interprétée de nombreuses fois mais jamais de façon satisfaisante. J'en possède un certain nombre de versions, les unes plus terribles que les autres. Frank Sinatra la chante très rythmée, en claquant des doigts. Horrible ! Nous, nous en avons fait un air très romantique, symphonique. Michael Kamen, qui a signé l'orchestration, était déjà l'auteur des musiques de *Dead Zone* et *Venin*, et a produit les deux derniers albums des Pink Floyd. Il excelle dans ce ton « musique juive douce-amère ». (Rires.) Mais il a fallu que je le surveille pour qu'il continue à donner des harmonies romantiques tout à fait en opposition avec le film.

• Avez-vous beaucoup pensé à « 1984 » en écrivant le film ?

Non ! Je n'ai jamais lu le livre !

• Ce n'est pas possible ?

Si. Je le jure sur la Bible. Bien entendu, tout le monde connaît l'histoire de « 1984 » ; mais, comme la majorité des gens, je ne l'ai jamais lu. J'ai bien failli le faire, juste au moment de commencer le film, puis je me suis ravisé : je ne voulais pas savoir si ce que je croyais être les éléments du livre s'y trouvaient vraiment ou pas. Et surtout, je ne l'ai pas lu, parce que je savais que l'on me poserait cette question. (Rires.) Je voulais m'offrir le plaisir de répondre « non ! ». (Rires.)

Sérieusement, à un certain point, j'ai envisagé d'intituler le film *1984 1/2*. Mais je ne voulais pas me retrouver enchaîné à quoi que ce soit de spécifique. Je voulais aussi pouvoir m'inspirer d'auteurs, comme Kafka. Mais en fait, pour être honnête, je crois que *Brazil* est plus proche de « 1984 » que le *1984* de Michael Radford. *1984* s'inspire uniquement du livre alors que *Brazil* parle de la vie de nos jours. C'est un film plus actuel. J'aurais peut-être dû l'intituler *1985*. (Rires.) Le film est une combinaison de différents éléments ; il s'inspire du passé, comme du présent et du futur. Si on voulait le définir de façon prétentieuse, on dirait que c'est une vue post-orwellienne d'un monde pré-orwellien. (Rires.) Je ne sais pas si ce que je viens de dire a un sens, mais les gens vont pouvoir se creuser la cervelle sur cette formule ! Pour compliquer les choses, j'ajouterai que c'est comme prendre toutes les idées sur le progrès que l'on pouvait avoir au début des années 40 et les mener à un point où elles ne se sont pas développées comme prévu. La technologie aboutit bien aux résultats que nous connaissons, mais pas de la bonne manière. On utilise encore des tubes numatiques et des téléphones à fiches. C'est pourquoi je n'ai pas voulu dater l'histoire, pour me détacher de tout contexte historique, même futuriste.

• Il y a une autre référence que l'on peut voir dans le film, mais nous avons peur d'essuyer une autre réponse négative...

Mais si, mais si, essayez !

• Avez-vous vu *Blade Runner* ?

Je n'en ai jamais entendu parler ! (Rires.) Si, bien sûr. C'est d'ailleurs très intéressant parce que, à l'époque où nous présentions le projet à des investisseurs, ils répondaient : « Oh ! c'est comme *Blade Runner* ». Ce qui pour eux signifiait : « Oh ! ça n'aura aucun succès ». Ils se référaient au fait que *Blade Runner* n'a pas connu le succès escompté, même s'il a très bien marché. Mais *Brazil* est drôle. *Blade Runner* possédait de grandes qualités esthétiques mais il lui manquait la dimension de l'humour. Il n'y avait pas de vie, pas d'humanité. Juste des robots. (Rires.) C'est souvent le cas avec ces films d'effets spéciaux : les personnages disparaissent. Et là, c'est un désastre. Alors bien sûr, la fausse fin de *Brazil* est la même que celle de *Blade Runner*, mais je trouvai intéressant de poursuivre la comparaison : après avoir montré cette fin idiode, je donne la seule véritable fin. Personne ne réussit jamais à s'en sortir comme cela dans la vraie vie.

« Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? » est pourtant un livre magnifique, plein d'humanité, de tous ces petits riens qui font la vie. Autant de choses qui ont été négligées par le film ; alors que Dick est un auteur incomparable.

• Votre univers est d'ailleurs assez proche du sien.

C'est vrai. Mais j'ai découvert son œuvre il y a un an et demi ; j'avais déjà écrit *Brazil* à l'époque. Alors, même si je me sens proche de lui, il va encore vous falloir chercher mes références ailleurs. (Rires.) J'ai pensé à tout le monde sauf à Phillip K. Dick, *Blade Runner* et 1984. (Rires). Que nous reste-t-il ?

• Kurt Vonnegut Jr ?

Touché ! Là, oui. En fait, vous voyez bien mieux mes références que moi-même. Je n'aurais jamais pensé à mentionner Vonnegut mais, maintenant que vous le citez, je suis obligé d'admettre que vous avez raison. Il possède, tout comme Dick, ce sens de l'absurde, du temps qui passe, de la qualité du souvenir. « Abattoir 5 » est un livre magnifique et j'aurais aimé que son adaptation au cinéma eût été au moins à moitié aussi bonne. Mais quelque part, le film était trop américain, alors que Vonnegut est hors de tout. Il a une sorte de vision cosmique des choses.



« Une vue post-orwellienne d'un monde pré-orwellien » : Terry Gilliam, ou l'humour par la dérision...

UN PERSONNAGE NOUVEAU, POUR ROBERT DE NIRO !

• Il a comme vous cet humour par la dérision. D'où tenez-vous cet humour ?

Je pense que je l'ai toujours eu et qu'avec *Brazil*, j'ai vraiment abouti à ce que je désirais. Déjà, mes dessins animés étaient comme ça mais vu qu'ils étaient abstraits, on les percevait différement. En utilisant des acteurs réels, je me distingue. Alors, ce n'est pas tant le fait que je sache raconter des blagues ; je n'ai pas non plus un humour aussi outrageux que celui des Monty Python ; je suis peut-être plus proche de l'humour juif qui consiste à rire de l'humanité. De son côté, l'humour des Python est plus « anglo-saxon protestant » ; il mène le ridicule à des sommets merveilleux. D'une certaine façon, il n'y a pas de place pour la compassion dans cet humour : il n'est pas basé, comme le mien, sur l'amour de l'humanité... (à ce point, Terry Gilliam s'interrompt pour s'exclamer :) Mais, bon Dieu, qu'êtes-vous en train de me faire raconter ? C'est une très mauvaise question. Et ma réponse est encore pire... Je refuse de continuer à répondre à des questions aussi idiotes. (Rires.) Vous ne m'aurez pas avec vos questions prétentieuses appelant des réponses prétentieuses. (Rires.) Question suivante !

• En voilà une plus simple : comment avez-vous obtenu la participation de Robert De Niro ?

Ah, en voilà une comme je les aime ! Une bonne question pratique. (Rires.) Notre producteur, Arron Milchan, a déjà produit *La Valse des pantins* et *Il était une fois en Amérique* ; il est donc très proche de Bobby. Alors, Bobby a entendu parler de notre projet. Il l'aimait et était curieux d'y participer d'une quelconque façon. Il a lu le scénario et nous a demandé s'il pouvait jouer le personnage de Jack Lint, le meilleur ami. Il était séduit par l'idée d'interpréter l'ami gentil qui devient tortionnaire. Or, pour moi, c'était vraiment un rôle écrit sur mesure pour Michael Palin qui a ce côté innocent que je désirais. J'ai expliqué à Bobby que, dès qu'on le verrait apparaître dans ce rôle, on saurait qu'il n'est pas si innocent, que quelque chose va se passer. Je

lui ai donc proposer d'incarner Tuttle. Nous en avons parlé pendant un mois — il me semble que ça a duré des années — car il refusait de jouer les apparitions, de n'être présent que juste le temps que l'on se disc « Oh, c'est De Niro ! » et c'est tout. Je lui ai dit que j'étais entièrement d'accord, que c'était le dernier de mes désirs également. « Je veux que tu sois un vrai personnage, et même l'unique personnage héroïque du film. » Il ne se voyait pas en héros. « Comment ? Mais tu es déjà un héros ! Tout le monde se déplace pour t'applaudir, tu es magnifique. Tu n'auras même pas à le jouer : tu es le héros. » Finalement, nous sommes tombés d'accord.



• **Quel héros ! Il tue avec des excréments...**

(Rires.) C'est normal. Ses victimes le méritaient. C'est d'ailleurs plus un personnage qui inspire de grandes idées qu'un héros. C'est l'homme libre, celui qui refuse les règles du système. Il fait son travail parce qu'il aime son travail et non pour l'argent ou la promotion. Il refuse de devenir esclave des règles. C'est un John Wayne qui serait un simple ouvrier... J'aimais aussi l'idée de le faire apparaître masqué, puis toujours dans l'ombre. Bon nombre de personnes ne l'ont même pas reconnu dans le film. (Rires.) D'habitude, dès qu'apparaît la Guest Star, on met les pleins feux sur elle, comme pour souligner « International Silver Star » ou « Voilà-comment-nous-dépensons-notre-argent ». (Rires.) J'ai voulu faire l'opposé et ça marche tout aussi bien. D'autant que Bobby a mis plus d'énergie à jouer pour ces quelques minutes que pour un film entier. Il n'apparaît pas de façon détendue et relaxée ce qui fait de son apparition un événement majeur.

• **Revenons à une question plus prétentieuse : vous définissez-vous comme un réalisateur américain ou anglais ?**

Les deux. (Rires.) Je suis né aux U.S.A. mais je vis en Angleterre depuis dix-sept ans. Autant que je puisse savoir, j'étais probablement en Angleterre avant même de quitter l'Amérique. (Rires.) Alors *Brazil*, c'est moi, un Américain, regardant mon pays depuis l'Angleterre. Toutes mes idées et mes réactions sont colorées par cette croissance aux U.S.A. et cette distance que j'ai prise. Je ne peux plus supporter ce pays qui a plus de santé que n'importe lequel mais qui a peur de tout le monde, y compris de l'île de Grenade. C'est bien un pays étrange que celui-là. Le moins réaliste du monde et pourtant le moins influençable par la vie extérieure. La première fois que je suis venu en Europe, j'ai découvert un monde que l'on m'avait caché. J'ai découvert que toutes ces choses que l'on me disait faites pour le bien de l'humanité n'étaient finalement qu'une escroquerie. Mais revenons à des sujets plus légers, voulez-vous. (Rires.)

• **Y a-t-il une relation entre le personnage de *Brazil* nommé Harvey Kurtzmann et le directeur de la revue « Mad » ?**

(Ironique.) Comment pourrait-il y avoir une quelconque relation entre un homme pour lequel j'ai travaillé et qui s'appelle Harvey Kurtzmann (1) et un personnage que j'ai créé et qui porte le même nom ? (Rires.) Simplement, au moment de nommer ces personnages, nous avons fait le tour des gens que nous connaissions. Harvey ayant été mon patron, j'ai trouvé tout naturel de donner son nom au patron de l'histoire. Mais la ressemblance s'arrête là ; Harvey est un homme charmant et j'espère qu'il ne prendra pas mal cet emprunt. D'ailleurs, Warren, qui est le patron de l'étage supérieur dans le film, était le nom de l'éditeur de la revue. On s'est amusé comme ça avec tous les noms. Le Dr Chapman vient de Graham Chapman, l'un des Monty Python, qui a été docteur dans la vie.

UN PÈRE MUTILÉ, UNE MÈRE AUTORITAIRE : LES TERREURS DE L'ENFANCE

• **A ce propos, vous semblez obsédé par la chirurgie ?**

C'est l'une des peurs basiques dans *Brazil*. Je me suis inspiré d'une histoire qui est arrivée à mon père. Il avait alors un petit cancer à l'oreille et il a consulté un chirurgien plastique qui voulait lui couper un morceau de l'oreille. On lui a alors recommandé un autre chirurgien qui usait d'une technique différente : la brûlure par acide. Mon père a opté pour ce dernier. Il lui a versé une solution d'acide sur l'oreille, a mis un bandage pardessus et lui a demandé d'aller se promener pendant une heure dans le parc puis de revenir. Mon père est sorti et a commencé à sentir une douleur insupportable, comme si sa tête était en train de se consummer lentement. Il a tâté le bandage et a senti qu'il brûlait. Il a vite couru chez le médecin et quand on a ôté les bandes, son oreille avait complètement disparu. Il ne restait plus qu'une cicatrice noire ! Plus tard, il est retourné voir le chirurgien plastique pour se faire reconstruire l'oreille...

C'est une histoire terrifiante et c'est de là que vient l'idée des deux chirurgiens du film. Le premier réduit une femme à un quartier de viande tandis que l'autre obtient un succès total avec le personnage de la mère qui devient de plus en plus jeune, jusqu'à prendre les traits de la fille du rêve. J'aime beaucoup ces deux femmes, surtout Mrs Terrain qui même si elle enlaidit d'opération en opération, reste éternellement optimiste. C'est un peu le Mr Pangloss de « Candide » pour qui le monde est toujours merveilleux.

• **Vous citiez la mère mais justement, on retrouve dans toute votre œuvre ce personnage de la mère possessive !**

Je sais. N'est-ce pas horrible ? Il faudrait que j'aille voir un psychanalyste. (Rires.) Je n'ai jamais ressenti de haine pour ma mère mais qui sait : quelque part, bien au fond de moi, il doit y avoir un res-

Délirant, alternant le rire et l'émotion, Brazil est un film « différent », pour Terry Gilliam ; un véritable tour de force visuel également, utilisant les techniques les plus sophistiquées comme les plus simples (ci-contre : la fameuse scène du « lifting », dont l'effet spectaculaire est obtenu grâce au recours au latex).

sentiment. Ma mère était une femme de poigne qui a fait de son mieux pour moi. Je dois garder le souvenir de cette personne chargée de me dire ce qu'il fallait faire et ce qu'il ne fallait pas faire. C'est sans doute tout simplement le souvenir d'une rebellion contre l'autorité. Dans *Bandits, Bandits,* ce sont les deux parents qui jouaient ce rôle. Pourtant, dans ma famille, j'ai toujours été considéré comme l'ambitieux de la famille et, à ce titre, mes parents sont toujours venus me secourir lorsque j'échouais. Lorsque je termine un scénario, ce sont leux mes premiers lecteurs et j'écoute leurs conseils. Je ne sais donc pas d'où vient cette obsession qui va à l'encontre de mon passé.

En fait, je ne m'inquiète pas de savoir d'où viennent mes idées. J'absorbe constamment des informations et elles ressortent sous forme d'idées. Si l'idée est bonne, je l'utilise, sans analyser sa provenance, ni ce qu'elle signifie, sans chercher à savoir si elle porte une vérité ou si elle est complètement idiote.

• Et comment vous y prenez-vous pour écrire une histoire comme *Brazil* ?

Brazil est né d'un long processus. J'ai commencé à écrire l'histoire il y a six ou sept ans. Au départ, je ne faisais que collecter mes idées, des tas et des tas d'idées apparemment sans relations. Je pensais que, lorsque je trouverais le point focal, je les injecterais autour et je pourrais les forcer jusqu'à ce qu'elles s'emboitent. J'ai finalement abouti à un premier scénario d'une centaine de pages, comprenant tous les éléments principaux qui font le film actuel. J'ai alors voulu y introduire toutes idées éparses mais çà ne marchait pas.

Alors, j'ai contacté Charles Alverson avec qui j'avais travaillé sur *Jabberwocky*, et nous avons passé un mois sur le projet sans aboutir à rien. Puis, j'ai travaillé avec Charles McKeown — qui interprète Lime dans le film, le voisin de bureau de Lowry, celui qui tire la table — mais nous ne sommes arrivés nulle part. Enfin, j'ai laissé le projet en sommeil, écrit *Bandits, Bandits* en un week-end et ai fini par réaliser ce film.

Après quoi, on m'a conseillé de travailler avec Tom Stoppard qui jouait brillament avec les mots et avait un sens très logique de l'organisation. Il a jeté beaucoup d'idées, construit connections après connections, amélioré beaucoup de choses. Mon seul problème, c'est qu'il aimait travailler seul alors que je suis un homme d'équipe. Il a donc fait deux ou trois versions du scénario que j'ai corrigées et modifiées jusqu'à ce que nous arrivions à un point où, à moins de passer un long moment ensemble, nous étions bloqués.

Je suis donc revenu à Charles McKeown et nous avons terminé ensemble le scénario. Ça a donc représenté un long travail, anormal, à l'opposé de *Bandits Bandits.* Je pense que si *Brazil* a été plus pénible, c'est parce qu'il traitait d'un sujet noir, douloureux. *Bandits, Bandits* n'était qu'un divertissement alors qu'après avoir fait *Brazil,* je me sens comme nu. De plus, il était difficile de décider si le sujet demandait à être traité de façon comique ou sérieuse. Mais je pense que nous avons trouvé l'équilibre.

• Avez-vous volontairement poussé chaque situation jusqu'au grotesque ?

Lorsque nous avons commencé le tournage, nous ne savions pas où aller. C'était bien plus sérieux que le résultat, et puis, sur le plateau, on se dit que telle scène est ennuyeuse, que l'on a envie de s'amuser un peu. Alors on rend les choses plus drôles. Je suis convaincu que, en règle générale, plus une scène est drôle, plus elle devient tragique, perturbante. Finalement, avec *Brazil,* le spectateur ne sait parfois plus s'il est supposé rire ou pleurer, ce qui le met dans une situation à laquelle il n'est pas habitué. Normalement, voir un film est une expérience simple, où l'on sait que si quelqu'un meurt, c'est triste et que à tel endroit, il faut rire. *Indiana Jones* ne demande rien à son public : il lui donne tout. Après une heure de projection de *Brazil,* on ne sait toujours pas où l'on est ni comment on est censé réagir. Et je suis assez satisfait car c'est la première fois que je vois des gens pleurer à l'un de mes films. Certaines personnes sont vraiment blessées, elles sortent en état de choc. Et le film a le même effet sur moi. C'est étrange, j'ai le sentiment que je n'ai pas fait ce film, qu'il est l'œuvre de quelqu'un d'autre. Que j'ai simplement été la main qui écrivait. Des tas de choses se sont produites autour de ce film qui échappent totalement à mon contrôle. Comme si les choses s'emboitaient d'elles-mêmes au bon endroit au bon moment. Ce film s'est fait tout seul et j'ai été emporté par lui comme par une vague. J'ai fait ma part de travail, bien sûr, mais j'ai travaillé avec quelqu'un d'autre sans savoir qui c'était. (Rires.)

PSYCHANALYSE ET CONTE DE FÉE

• Peut-être était-ce l'Etre Suprême de *Bandits, Bandits* ?

C'est ça, l'Etre Suprême ! (Rires.) A de nombreuses reprises, je me suis demandé ce qui m'arrivait. Voici par exemple une histoire bizarre qui s'est produite il y a quelques jours. Au moment d'envoyer la copie du film en France pour la pré-projection à laquelle vous avez assisté, nous avons monté en dernière minute quelques effets optiques qui venaient tout juste d'arriver. Enfin, tout était prêt. Il était 10 h 30 et le film devait partir à 11 h. Et, tout à coup, j'ai simplement demandé : « Oh, vous vous souvenez de tel effet optique. A-t-il bien été monté ? » Il n'y avait absolument aucune raison pour que je m'en-quiert de cet effet précis et je ne sais pas pourquoi je l'ai fait. Nous avons vérifié et l'effet était bien là, mais le plan suivant manquait. J'avais près de moi des milliers de chutes de film et j'ai attrapé, sans hésiter, juste le plan qui manquait. C'est très perturbant comme situation. Je n'avais aucune raison de visionner cette bobine précise et personne n'aurait pu logiquement retrouver un plan perdu aussi vite.

Et c'est ainsi que s'est déroulé tout le temps passé sur ce film. Un autre exemple : la première nuit où je suis venu à Paris pour le tournage, je suis descendu à un hôtel près de la Place de la République. J'avais fini de manger et j'allais prendre l'ascenseur lorsque j'ai entendu le bruit d'une grande fête qui se déroulait dans un salon de l'hôtel. Je m'approche du salon et juste au moment où je pousse la porte, l'orchestre s'est mis à jouer « Brazil » ! Quelle entrée ! (Rires.)

C'était comme ça tous les jours. J'aurais peut-être dû m'asseoir et regarder le film se faire tout seul. (Rires.)

• Revenons à une autre constante de vos films : comme chez Dick, la réalité se transforme constamment. C'est la chambre de l'enfant qui s'agrandit dans *Bandits, Bandits* ou ici, les gratte-ciels qui poussent, les bureaux coupés en deux...

A une époque de ma vie, je voulais devenir architecte. J'ai toujours aimé les gratte-ciels et j'ai le sentiment qu'ils sont plus organiques qu'ils veulent bien le laisser croire. Il faut s'occuper des buildings. Si l'on s'occupe bien d'eux, ils s'occupent de vous et vous traitent bien. Si l'on ouvre les murs, comme dans *Brazil,* on peut voir les intestins des gratte-ciels. (Rires.) Ils saignent comme des êtres humains.

• Pour terminer, nous aimerions vous poser une dernière question difficile. Elle a trait au côté apocalyptique du film : on commence par un scarabée qui est tué et on aboutit à l'effondrement de toute une société.

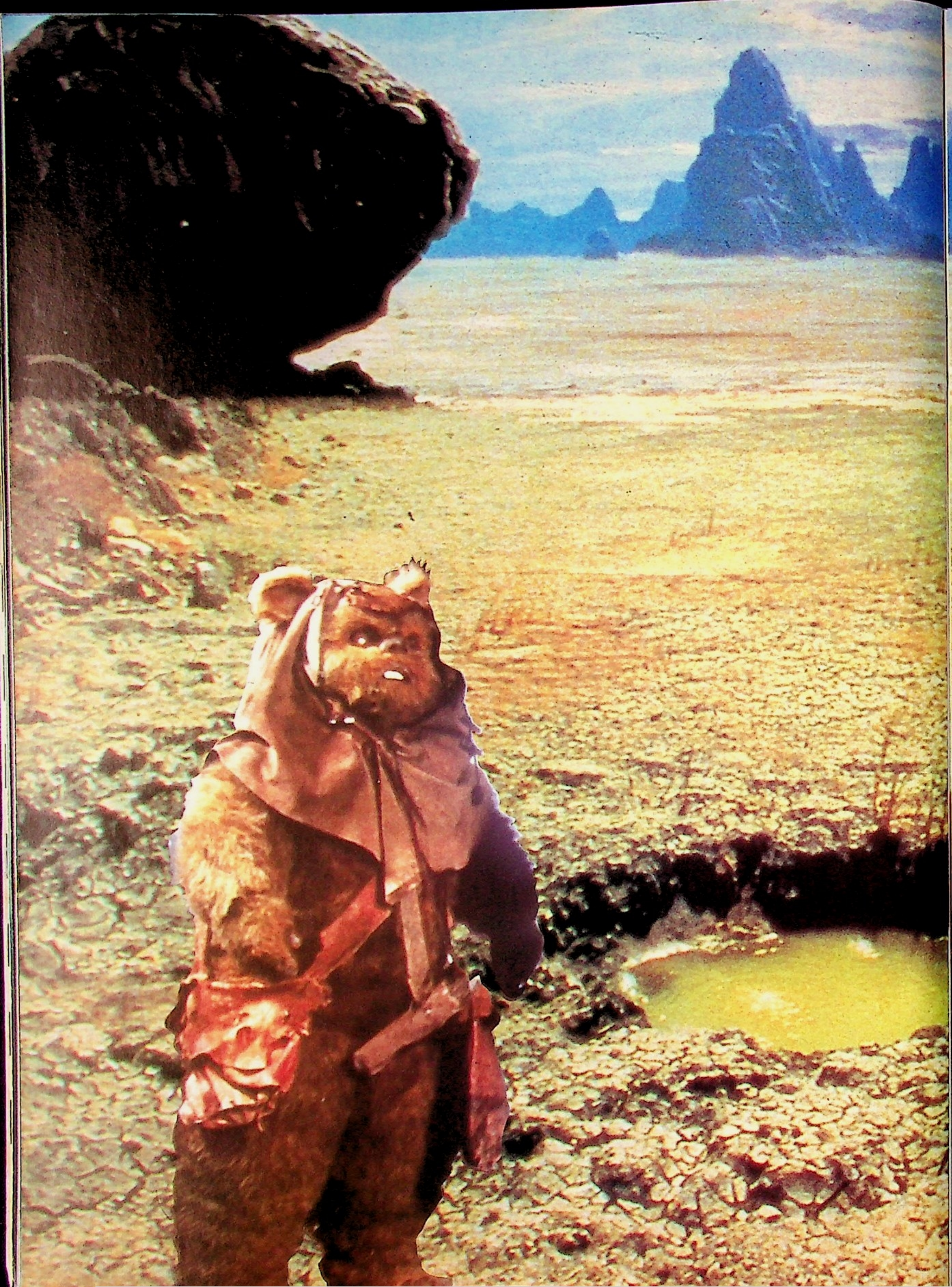
(Rires.) Cette fois-ci, vous ne m'aurez pas ! L'idée du scarabée n'est pas de moi mais de Tom Stoppard. C'est à lui qu'il faut parler d'apocalypse. (Rires.) En tout cas, c'est une chose intéressante car au début de *Jabberwocky,* on voit un homme travailler dans la forêt. Il va devenir la première victime du monstre : c'est Terry Jones, mon coréalisateur de *Monty Python, Sacré Graal.* La première chose que j'ai fait donc, dans *Jabberwocky,* c'est de me débarrasser de mon co-réalisateur. Dans *Brazil,* maintenant, la première victime est un scarabée. George Harrisson m'a apporté l'argent pour réaliser *Bandits, Bandits* et je tue George Harrisson. (Rires.) Désormais, je continuerais dans chacun de mes films à prendre pour première victime la dernière personne avec qui j'ai travaillé. (Rires.)

• Et votre prochain film, ce sera ?

Les aventures du Baron de Münchausen ! Les Français en ont fait un dessin animé, les Allemands possèdent leur version, il est temps que nous venions dépoussiérer tout ça... (Rires.)

Propos recueillis par ***Caroline Vié*** et ***Claude Scasso***

(1) De 1962 à 1965, Terry Gilliam a été rédacteur en chef-adjoint de la revue « Help ! » fondée par Harvey Kurtzmann.





L'AVENTURE DES EWOKS

PAR DOUG BACKSTAGE

Ecrit et produit pour la télévision américaine, et distribué en salles en Europe,* L'Aventure des Ewoks *est un divertissement filmique pour les 5-7 ans, qui retrouveront avec plaisir les petits plantigrades du* Retour du Jedi. *Réalisé par John Korty, il nous donne également l'occasion d'en savoir toujours plus sur l'univers merveilleux de George Lucas, en attendant, bien sûr, le 4e volet de* La guerre des étoiles *!

Les Ewoks, qui avaient vu le jour dans *Le retour de Jedi*, reviennent, toujours sous la bannière de la Lucasfilm, dans *Caravan of Courage*, sous-titré « An Ewok Adventure ». Nous nous sommes entretenus avec Warwick Davis, qui retrouve son rôle de Wicket, John Korty, le metteur en scène, et Tom Smith, son producteur.

Quel est le sujet du film ?

T.S. : Disons, pour ne pas déflorer l'intrigue, que c'est l'histoire d'une famille qui se retrouve abandonnée sur la Lune d'Endor. Tous ceux qui ont vu *La Guerre des étoiles* et qui connaissent l'univers de *Stars Wars* savent que c'est là que vivent les Ewoks... Les enfants se retrouvent séparés de leurs parents ; ils sont recueillis par les Ewoks, et c'est le début d'une aventure incroyable, avec toutes sortes de rebondissements, au cours de laquelle les enfants tentent de re-



Les Ewoks, redécouvrent l'aviation !

trouver leurs parents. Il y a des tas de monstres et de pays étranges. Je crois que ça plaira beaucoup.

L'une des réussites de la Lucasfilm tient dans le fait qu'elle a su préserver une équipe créative unie. Est-ce le cas dans Caravan of Courage ?

T.S. : Absolument. Pour moi, c'est la garantie de travailler avec des spécialistes qui ont fait leurs preuves. C'est d'autant plus important que nous ne sommes pas au cœur de l'industrie cinématographique de ce pays : nous somme au Nord de la Californie, pas à Hollywood. Il faut que nous ayons tout notre petit monde sous la main. A Hollywood, on peut trouver qui on veut du jour au lendemain, et l'embaucher pour une semaine ou deux ; c'est



Deux frères, abandonnés sur la lune d'Endor, un pays peuplé de fées et de monstres étranges...

quelque chose d'impensable, ici. Et l'une des conséquences, c'est cet esprit de famille qui domine à la Lucasfilm. Les membres de l'ILM avec lesquels nous avons travaillé ont trouvé l'atmosphère très stimulante, de même que le fait que tout le film ait été tourné dans la région.

La culture Ewok n'était qu'à peine ébauchée dans* Le retour de Jedi *; ce thème est-il approfondi dans* Caravan of Courage *?

J.K. : Je crois que le trait de génie de George Lucas et de Joe Johnson a été d'introduire dans une saga futuriste, où la super-technologie règne en maîtresse, un élément de culture primaire, rudimentaire, un peu comme Tarzan dans sa jungle à notre époque. Et le plus beau, c'est que ça a eu du succès, au sein d'une trilogie qui, encore une fois, attirait le public par sa technologie sophistiquée. Ces petits personnages se balançaient aux lianes et leurs ustensiles étaient pour le moins rudimentaires, seulement ils les utilisaient avec une habileté et une astuce qui ont fasciné le public. C'étaient les matériaux qui étaient simplistes ; l'usage qui en était fait regorgeait d'astuce et d'invention, ainsi leur mode de propulsion, par exemple.

Ce n'était pas le seul élément saisissant du film... Nous nous sommes laissés dire qu'il y avait des coupeurs de tête chez les Ewoks...

J.K. : Ah, je vois à quoi vous faites allusion ! (Rire) En effet, nous avions trois ou quatre « coupeurs de tête » dans l'équipe ! Ils étaient parqués juste à la limite du champ de la caméra, et je me demande si vous aurez la chance d'en trouver une photo de plateau — peut-être un plan tourné un peu trop large ! Nous avions fait fabriquer un genre de porte-manteau, ou plutôt de porte-chapeaux, à ceci près qu'au lieu d'y accrocher des chapeaux, on y suspendait les têtes des costumes des Ewoks entre deux prises de vues. Ce qui a fait peur à plus d'une jeune visiteur venu sur le plateau : les enfants, qui considéraient les Ewoks comme d'authentiques personnages en chair et en os, étaient terrorisés lorsqu'ils voyaient ces têtes accrochées au mur, comme par des crochets de boucher ! C'est que les costumes étaient incroyablement lourds, chauds et étouffants. Chaque fois que les acteurs avaient terminé une prise, les « coupeurs de têtes » se précipitaient sur eux, leur enlevaient la tête de leur costume et leur envoyaient par le cou le jet d'un sèche-cheveux dont on avait enlevé la résistance, pour leur donner de l'air. Il est plus d'une fois arrivé que les acteurs s'évanouissent sous ces costumes. Quand ils enlevaient leur tête, on voyait la sueur qui leur coulait sur le visage...

On retrouve une bonne dose d'humour dans* Caravan of Courage*... On dirait que c'est la signature de Lucas, l'humour ?

J.K. : C'est vrai, mais je dirais que ce film est son plus drôle, et de loin. C'est le plus chaleureux. L'humour vient de beaucoup de choses : des Ewoks et de leur gazouillis, des deux frères abandonnés et qui passent leur temps à se chamailler, de leurs relations avec les Ewoks, de la façon dont ils apprennent à se comprendre, tout cela est très amusant. Ainsi leur approche du monstre, le Gorax, qui est très effrayant, mais drôle malgré tout, à sa manière. Il y a même une fée de lumière, très comique, qui apporte aussi son petit grain de fantaisie au film.

Le plus petit et le plus dynamique des Ewoks est un... Anglais !

Parlez-nous de la distribution du film, et surtout des personnages principaux, Wicket et Cindel...

T.S. : Le rôle de Wicket, le plus petit et le plus dynamique des Ewoks, est repris par Warwick Davis. C'est un jeune Anglais, petit par la taille, mais bourré de talent. Nous avons eu de la chance qu'il soit libre pour ce film. Vous vous souvenez comment on le découvre, la première fois, lorsque le vaisseau spatial de la princesse Leia s'écrase contre un arbre ?... Ensuite, nous avions besoin d'une petite fille de quatre ou cinq ans. D'habitude, comme on n'a pas le droit de faire travailler un enfant de cet âge-là plus de trois heures par jour, on prend un enfant un peu plus âgé, de six ans, pour jouer le rôle du petit de quatre ans. C'était un gros problème, et j'en ai parlé à George (Lucas) qui m'a répondu que, justement, ce film n'était pas un film comme les autres, et que nous prendrions une petite fille qui avait l'âge du rôle. Et c'est ainsi que nous avons choisi Aubree Miller pour le rôle de Cindel. C'est une adorable petite fille, et elle a une lumière intérieure qu'on ne peut pas manquer. Nous n'avons pu faire appel à elle que trois heures par jour !

Warwick Davis, racontez-nous comment vous avez été sélectionné pour le rôle de Wicket dans* Return of the Jedi*.

W.D. : Tout a commencé pour une annonce à la radio locale : on demandait des acteurs d'une taille donnée — un mètre vingt, pas plus. J'ai aussitôt téléphoné, mais on m'a répondu que tous les rôles avaient été distribués. C'est ma mère qui a insisté en leur disant quelle était ma taille, et ils m'ont demandé de passer auditionner. Lorsque je suis arrivé au studio, une secrétaire m'a aussitôt dit d'aller essayer le costume, et le tour était joué. Je crois que j'ai donné satisfaction dans *Le retour de Jedi* et on a fait appel à moi de nouveau pour *L'aventure des Ewoks*.

Comment vous êtes-vous préparé au rôle de Wicket ? Avez-vous beaucoup répété ?

W.D. : On m'avait montré des dessins des Ewoks ; je savais donc ce qu'on attendait de moi. Par la suite, quelques semaines avant le tournage, nous avons simplement appris à marcher comme des Ewoks et nous avons répété avec le chorégraphe. Nous nous sommes surtout demandés comment un animal pareil pouvait se déplacer !

L'une des plus grandes difficultés du rôle résidait certainement dans le port du costume...

W.D. : En effet ! Il était constitué d'une couche de mousse recouverte de fourrure. Je vous prie de croire qu'il faisait chaud là-dessous ! La tête était également faite en mousse et en fourrure, et les yeux orange se couvraient perpétuellement de buée, ce qui posait un gros problème. Nous passions notre temps à enlever et à remettre les têtes. Je crois que le plus longtemps que j'ai pu supporter le costume, c'était cinq minutes. On ne pouvait pas garder la tête plus longtemps, parce qu'après on ne voyait plus où on mettait les pieds.

Comment pensez-vous que le public réagira à* L'aventure des Ewoks *?

W.D. : Je voudrais que le jeune public ait l'impression que tout est vrai, que c'est la réalité... Je voudrais qu'il pense qu'il y a vraiment une planète peuplée d'Ewoks, avec un gros méchant géant contre lequel on peut se battre...

T.S. : Les enfants sortiront probablement de là avec le sentiment de s'être amusés pendant une bonne heure et demie, d'avoir oublié tous leurs soucis. Et quand ils y repenseront, ensuite, ils y verront peut-être une fable sur la tolérance, l'amitié entre des peuples différents, autant de notions que nous ferions bien d'appliquer dans la vie de tous les jours. Nous ne devons pas toujours attendre aide et amitié de la part des gens qui nous ressemblent, mais plutôt, comme dans le film, des gens différents, de cultures différentes de la nôtre. Je souhaiterais que le film ait, de ce point de vue, un impact important sur le public ; qu'il l'aide à vivre un peu mieux.

J.K. : Pour moi, c'est un film qui se termine sur la vision d'une famille réunie ; c'est une image chaude, heureuse, d'une famille humaine qui s'est retrouvée, mais aussi des familles Ewoks et humaines ensemble. En ce sens, c'est un film universel, auquel toutes les familles peuvent s'identifier, et dont il y a une leçon à tirer...

(Traduction : Dominique Haas.)



RAZORBACK

Au pays de « Mad Max », une chasse au monstre digne de « Moby Dick »...

Les immenses plaines australiennes recèlent des abominations que nul n'ose soupçonner. L'une d'elles rôde autour des villages isolés, empruntant la terrifiante apparence du *Razorback*. Perdue dans la nuit, une ferme abrite un vieux chasseur de kangourous, Jack Cullen, et son petit-fils. Des grognements sulfureux, que seuls les démons peuvent proférer, brisent leur quiétude. Soudain, l'horreur surgit des ténèbres, immonde masse noire arrachant à la vie d'innocentes victimes.

R*azorback*, premier long métrage de Russel Mulcahy, nous entraine dans un univers morbide, éloigné de toute civilisation, que ne dénigreraient ni Tobe Hooper, ni Wes Craven. A Gamulla, village égaré dans le désert aride, les quelques autochtones chassent le kangourou, s'abreuvent de bière, et leurs visages brûlés par le soleil laissent transparaitre une dégénérescence des mœurs, due à trop de tueries et de violences. La journaliste Beth Winters, venue effectuer un reportage sur le massacre des kangourous, ne sait pas encore que la Mort l'épie. Le quotidien « bascule » alors dans l'horreur, lorsque quelques images volées à l'usine Pet Pack (qui fabrique des aliments pour chiens avec les kangourous...), lui valent d'être férocement poursuivie et violentée par les frères Backer (chasseurs au service de l'usine, qui jadis accusèrent Jack Cullen du meurtre de son petit-fils), avant de périr éventrée par le *Razorback*. Sanglier monstrueux, aberration de la nature, le *Razorback* semble vouer au genre humain une haine qui n'a d'égale que son acharnement à le détruire. Le rituel combat entre l'Homme et la Bête aura donc lieu, et le scénariste Everett de Roche *(Patrick, Long Week-End, Harlequin)* use de cette convention, à l'instar des séries B des années 50, pour confectionner un solide thriller d'angoisse. Si le récit demeure sans surprise quant à sa linéarité, il offre toutefois des caractéristiques dynamiques propres à rendre les scènes d'action percutantes. De plus, les minutieux portraits psychologiques de chaque protagoniste, tracés en quelques dialogues, en quelques plans significatifs, ne gênent aucunement la progression du drame dont l'impact, amplifié par l'insertion de violentes et hystériques séquences (que Russel Mulcahy exploite avec force



talent), procède par chocs visuels successifs, savamment élaborés et ordonnés, de manière à culminer l'action même.

Cet astucieux scénario permet à Russel Mulcahy de s'évader d'une industrie du vidéo-clip, où il excellait, pour définir un langage filmique fort original, influencé cependant par les œuvres de Walsh et de Huston. Jamais les grands espaces australiens ne semblèrent si étranges, si malsains par-delà un onirisme visuel forcené. La stérilité des terres craquelées, jonchées d'ossements blanchis, l'étouffante chaleur du jour contrastant avec le froid

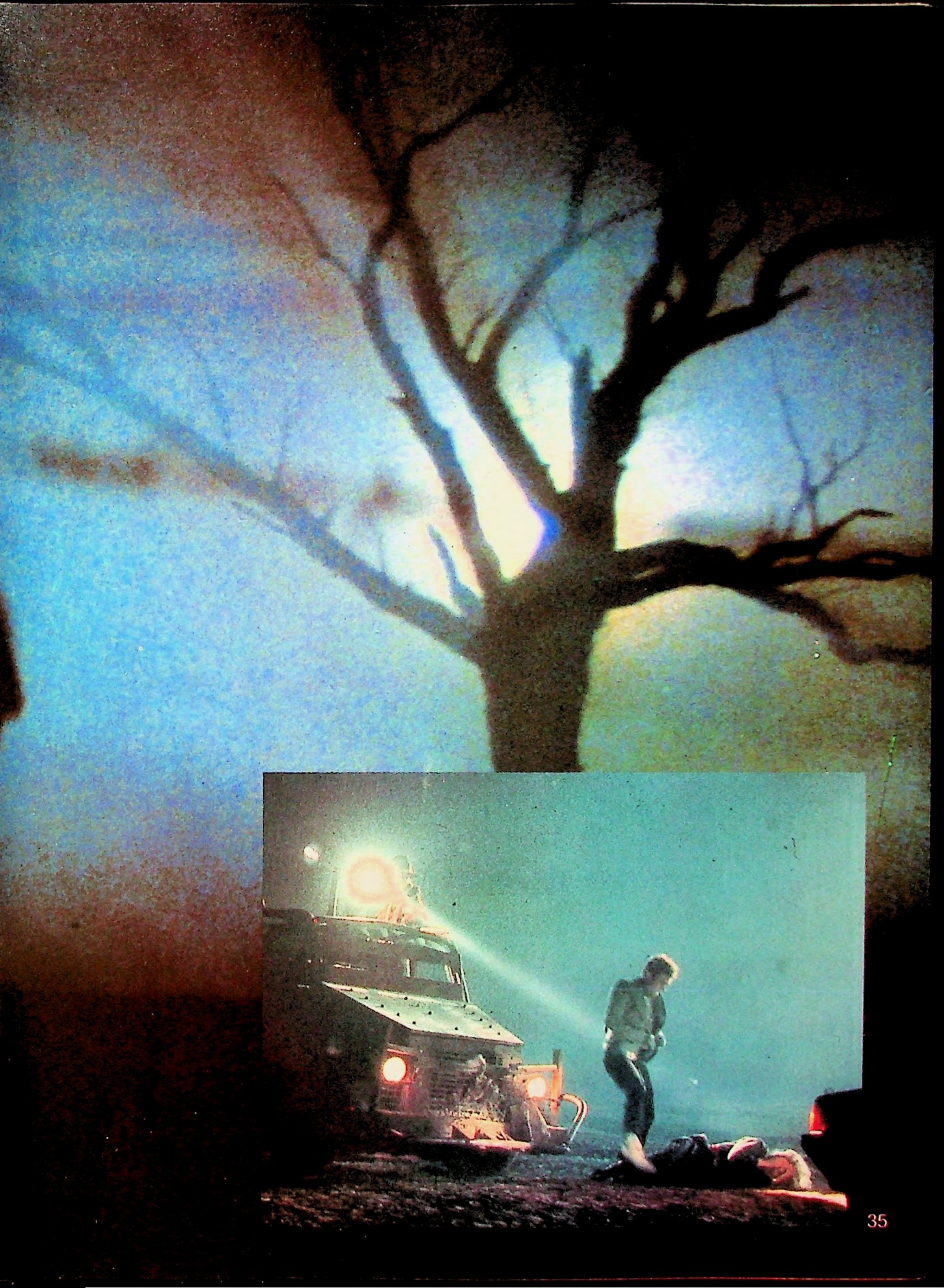


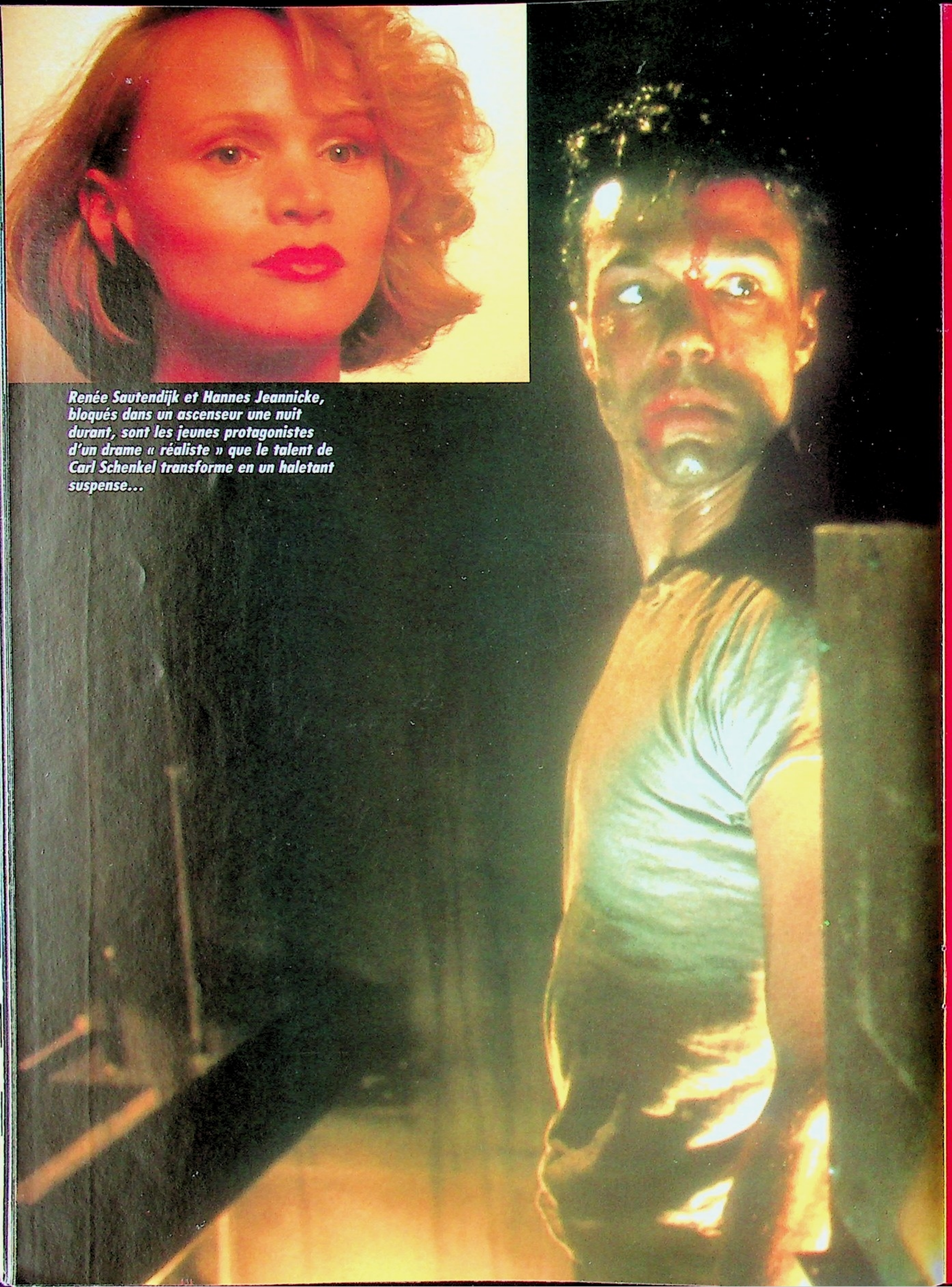
insidieux de nuits irréelles engendrent une peur agoraphobique d'où la mort suinte. Le metteur en scène n'hésite pas à multiplier les innovations visuelles et sonores, refusant toute concession aux lois cinématographiques lénifiantes ; la lumière des projecteurs déchire la nuit en ombres d'arbres squelettiques, d'incandescentes brumes stagnent sur les marais putrides, et l'air résonne de bruits métalliques ; les éoliennes (qui ouvrent le film), rythment de leurs pales le drame grandissant, annonçant — vision subtile ! — le hachoir de l'usine Pet Pack (qui clôt le film), tandis que la bande son, sauvage, agressive, « découpe » l'espace graphique.

UN MONSTRE INSAISISSABLE ET SURNATUREL

L'image ne devient-elle pas formelle, lorsque le *Razorback* « charge » une ferme, la pulvérise, et traine derrière lui un téléviseur (extrême refuge de la civilisation) sur plusieurs centaines de mètres, écran blanc scintillant dans la nuit dangereuse ?
Au-delà des somptueuses images, Russel Mulcahy s'attache soudainement à décrire des microcosmes différents, de l'hôtel-bar miteux où les chasseurs se rassemblent en longues beuveries, à l'antre infernal des frères Backer, infecte demeure où s'entassent des animaux mutilés, morts ou vifs, ultime « pourrissoir » de l'humanité. La lame d'un couperet mutilateur s'abat en un geste anodin, un jeu pervers, les camionnettes ressemblent à des camps de concentration miniatures, véritables engins équipés pour tuer, dépecer, couper, et les hommes, qui n'ont d'hommes que le nom, se livrent à des parodies de procès avant de retourner travailler aux abattoirs. Cynique et désabusé, mais non dépourvu d'un humour cinglant, Mulcahy nous fait haïr ces êtres humains proches de l'animal, beaucoup plus hargneux que le *Razorback* lui-même, et le jeune héros, Carl Winters, venu retrouver sa femme disparue, devra lutter de toute son énergie contre ses semblables, avant d'affronter le terrible sanglier en une hallucinante séquence finale, ignoble et cauchemardesque vision de l'usine Pet Pack où les cadavres exsangues des kangourous se balancent aux crocs de boucher avant de finir broyés dans une atroce machine, nouvelle porte des Enfers.
En quelques visions fugitives, Mulcahy réussit à rendre crédible l'effroyable monstre (magnifique tour de force que celui de substituer l'authentique à l'artificiel dans un art où tout n'est qu'illusion !), estompant, sublimant de remarquables effets spéciaux mécaniques, pour ne percevoir que la terrible entité dans toute son abomination. Intelligent, rusé, le *Razorback* sème la folie, même parmi ses frères inférieurs, lorsque ceux-ci s'entre-dévorent ; et la lutte homérique que livrera aveuglément le vieux Jack Cullen évoque celle qui opposa le capitaine Achab à Moby Dick. Ironie teintée d'absurde, ce monstre surnaturel, insaisissable, indestructible, connaitra une fin peu glorieuse, dans le hachoir à kangourous, pris au piège de sa propre fureur, victime de la technologie humaine, et qui hélas, tranformé en pâtée pour toutous, ne laisse espérer de suite.
A moins qu'un rejeton ne grandisse assez vite dans ce désert australien où tout semble possible...

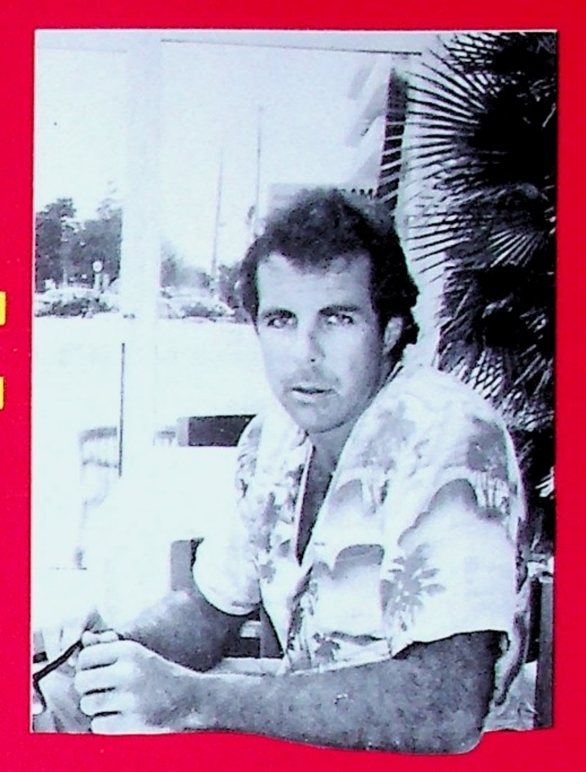
Daniel Scotto





Renée Soutendijk et Hannes Jaenicke, bloqués dans un ascenseur une nuit durant, sont les jeunes protagonistes d'un drame « réaliste » que le talent de Carl Schenkel transforme en un haletant suspense...

OUT OF ORDER



Carl Schenkel, un cinéaste à l'avenir prometteur.

ENTRETIEN AVEC CARL SCHENKEL, LE REALISATEUR

Au même titre que *L'histoire sans fin*, mais dans un genre différent — toujours proche du Fantastique — *Out of Order* risque de marquer une étape importante dans l'évolution actuelle du cinéma allemand : pour la première fois depuis bien des années, ce pays nous offre un solide film d'action qui, après avoir rencontré un remarquable succès national, se prépare à connaître une distribution mondiale. Son réalisateur Carl Schenkel, d'origine Suisse, ne cache pas son mépris d'un certain état d'esprit qui prône en Allemagne un cinéma d'auteur pour public de chapelle ou des comédies naïves, mais jamais de films de divertissement et de qualité. Schenkel possède en lui cette fougue et ce dynamisme que l'on retrouve dans bien des séquences de *Out of Order*, comme en témoignent les débuts de sa carrière professionnelle...

« Dans la Suisse des années 60, le cinéma était pratiquement inexistant là-bas ! Il m'était donc impossible de me diriger dans cette voie, c'est pourquoi j'ai commencé comme journaliste tout en étant assistant dans un théâtre expérimental et en espérant vaguement écrire des scénarii par la suite. J'ai quitté la Suisse lorsqu'est venu le moment d'effectuer mon service militaire et je suis allé à Francfort faire des études de sociologie, c'était la grande mode à l'époque (1968) ! En fait, je passais tout mon temps comme assistant chez un photographe : un jour on lui demanda de réaliser un film sur une exposition de Francfort et il ne savait comment s'y prendre — j'ai passé la nuit à écrire le scénario et le lendemain on a tourné ce film publicitaire !

C'est ainsi que tu as découvert ta vraie vocation ?

Oui, j'ai laissé tomber mes études du jour au lendemain. Et puis, il faut ajouter que s'est ouvert à l'époque la cinémathèque de Francfort : j'y voyais jusqu'à 5 films par jour, principalement le cinéma allemand des années 20, et depuis ce temps, l'expressionnisme allemand est resté une grande influence pour moi. Ensuite je suis allé à Berlin me perfectionner dans le théâtre et suivre une année les cours d'une école de cinéma. Peu après, j'ai rencontré un réalisateur allemand assez connu qui m'a fait travailler comme assistant dans une grande série TV co-produite avec la Roumanie et la France, une histoire de Jack London avec beaucoup de figurants et de scènes d'action. Un réalisateur roumain, de seconde équipe, s'occupait de celles-ci qui étaient d'une grande violence. Le tournage a duré un an et regarder ces deux metteurs en scène travailler, fut pour moi une leçon incomparable. Je suis retourné ensuite en Allemagne travailler comme assistant, en choisissant délibérément des films difficiles ou expérimentaux qui m'apprenaient bien plus qu'en collaborant à des productions confortables et sans surprises : il me fallait en effet le plus possible d'expériences afin d'être bien armé pour mon premier éventuel long métrage ! Progressivement, je suis devenu réalisateur de seconde équipe, une fonction pratiquement inexistante dans les productions allemandes, ce qui explique pourquoi les Allemands ne savent pas faire des films d'action !

Il y avait cependant Harald Reinl dans les années 50-60 ?

C'est exact, et j'ai d'ailleurs été son assistant dans un film pour enfants qu'il tourna il y a 4 ans en Afrique du Sud. Mais il ne trouve plus de travail — les Allemands ont tendance à oublier les gens un peu vite, c'est absurde ! D'autant plus qu'il est encore d'une vitalité extraordinaire.

Puis tu as tourné ton premier film, Strike Back ?

A cette époque, en 1981, j'écrivais des scénarii dont le thème prédominant était la violence. Un ami producteur m'avait souvent proposé de tourner pour lui des comédies que je refusais régulièrement : il s'est alors enthousiasmé pour un scénario que je venais d'achever, l'histoire d'un gosse de 18 ans qui sort de prison, vit des histoires mouvementées avant de se suicider. C'était *Strike Back*, un film « fou furieux » fait délibérément contre les critiques et le cinéma allemands de l'époque : il n'y a pas de public en Allemagne pour le cinéma allemand : les films sont faits là-bas pour les étudiants, les intellectuels et les critiques et ce sont ces derniers qui déterminent si on peut te permettre de faire ou non un second long métrage. De toute façon on considère un film en Allemagne comme un grand succès s'il fait 60.000 entrées pour tout le pays, ce qui semble incroyable ! Ceci explique pourquoi l'Allemagne est le rêve pour de nombreux cinéastes qui peuvent y faire des films totalement gratuits ! En outre, c'est le metteur en scène qui reçoit les subventions. Voilà pourquoi il n'y a pas de bons films commerciaux, le grand public préfère voir des films américains. Il n'y a plus d'industrie cinématographique et même quelqu'un comme Wenders, par exemple, doit co-produire ses films avec la TV.

Fassbinder avait compris tout cela lorsqu'il fit *Lili Marlène*, il en

avait assez du « cinéma d'auteur » et voulait revenir au vrai cinéma allemand qu'on faisait dans les années 50.

***Out of Order** est donc un succès étonnant pour un film allemand ?*

Il a fait plus d'un million de spectateurs, ce qui est extraordinaire pour ce pays ! Mais il avait mal commencé sa carrière, étant programmé dans les mêmes salles que les films américains. Or, si on leur donne à choisir, les Allemands iront en premier voir des films américains, pensant à juste titre qu'un film allemand est toujours terriblement ennuyeux ! Et puis, au bout de deux semaines, les jeunes parlaient de plus en plus de notre film et tandis que la critique traditionnelle le démolissait, les jeunes journalistes nous défendaient à tel point que le deuxième week-end, ce fut d'un seul coup l'explosion ! 7 mois après sa sortie, le film est encore à l'affiche de cinémas d'exclusivité ! Et puis, nous avons eu aussi le soutien de Götz George qui est une star du petit écran en Allemagne : 20 millions de téléspectateurs suivent ses aventures d'inspecteur de police. Il a défendu le film dans nombre d'interviews, ce qui nous a beaucoup aidé. On peut aussi ajouter qu'à l'époque ne sortait aucun « thriller » en Allemagne et pour bien des gens, *Out of Order* soutenait la comparaison avec les films américains du genre.

LA PLACE PREPONDERANTE AUX COMEDIENS...

*Tu es à l'origine du scénario de **Out of Order**...*

Oui, mais je me suis également occupé des dialogues que j'ai voulu aussi percutants que possible et de la musique que j'ai choisie dans le même ordre d'esprit que des groupes rock tel Kraftwerk. Parfois, j'ai même décidé qu'il n'y aurait pas de musique dans certaines séquences du film et on la remplaçait par des dialogues qui, d'une certaine manière, « rythmaient » le film, aidés par une bande sonore très précise.

On a d'ailleurs souvent l'impression que les dialogues sont tout aussi vifs et nerveux que des scènes de cascades !

C'est délibéré, dans la mesure où dans les dix premières minutes du film, il eût été illogique de montrer de l'action pure. On a remplacé celle-ci en proposant aux spectateurs deux acteurs au physique et aux caractères diamétralement opposés qui s'affrontent verbalement, avec autant de violence et d'agressivité que s'il s'était agit de scènes d'action. Ces comédiens étant extrêmement importants pour *Out of Order*, le « casting » fut établi avant la fin de l'écriture du scénario. Je tenais particulièrement à la présence de Götz George qui, bien que très connu à la TV, n'a pas travaillé au cinéma depuis 20 ans ! C'est un comédien remarquable mais aussi, il faut le dire, difficile, et tout le monde avait peur de lui parce qu'il dégage une force incroyable — lorsqu'il parle, toute l'assistance se tait ! Ce qui l'a convaincu d'accepter *Out or Order*, c'est de me voir faire sa doublure pour les scènes de cascades lors des répétitions : étant super-macho, il a refusé qu'on le double pour toutes les cascades. D'ailleurs tous les acteurs ont effectué vraiment les cascades du film, et c'est Götz George qui est suspendu dans le vide à la fin ! Il avait beau être attaché à un câble qui ne pouvait le laisser choir, ce tournage n'en fut pas moins terriblement effrayant pour tous !

Parles-nous des autres comédiens...

J'ai une grande admiration pour Renée Soutendijk, une actrice d'un perfectionnisme rare, qui ne se contente pas d'apprendre ses textes mais aussi de comprendre le pourquoi de chacune de ses scènes. Je suis sûr que Hannes Jeannicke, le « jeune », fera une carrière éclatante. Mais bizarrement, les jeunes spectateurs se sont davantage identifiés à Götz George qui, d'antipathique au début, devient progressivement le héros. Etant donné que les quatre protagonistes de *Out of Order* sont bloqués dans un ascenseur pendant 48 heures, on ne pouvait pointer du doigt dès le début le « héros », la psychologie des personnages se devait donc d'évoluer. De même pour la jeune femme, que je ne voulais pas simplement « sexy », mais étrange, avec comme un « secret ». Au départ, c'est le jeune vers qui se tournent toutes les sympathies ; peu à peu on en fait un « anti-héros », tandis que Götz George renverse la situation à son honneur et devient le héros absolu à la fin. Je crois que cette tactique a très bien fonctionné auprès des spectateurs.

*En fait, les comédiens ont tous des rôles en or dans **Out of Order** !*

J'ai tenu à ce qu'ils gardent une place prépondérante et ne soient jamais dépassés par l'action, aussi forte soit-elle. Pour moi, le cinéma doit être d'*acteurs*, non d'*auteurs*. Quand je vais au cinéma c'est pour voir des acteurs jouer dans le cadre d'un bon scénario. La technique ne doit venir qu'ensuite ; l'imagination des spectateurs ne peut être suscitée que s'il y a une identification du public envers les acteurs. C'est pourquoi j'ai fais en sorte que, dans *Out of Order*, les spectateurs puissent tour à tour s'identifier avec tous les protagonistes, qu'il s'agisse de Götz George, Soutendijk, Jeannicke ou Wolfgang Kieling, qui fait le « vieux ». Suivant les scènes, nous accordions plus de poids à tel ou tel personnage.

Wolfgang Kieling est relativement connu en Allemagne, il se faisait jeter et tuer dans un fourneau par Paul Newman dans *Le rideau déchiré* de Hitchcock. Celui-ci avait d'ailleurs déclaré que Kieling était l'un des meilleurs acteurs avec lesquels il ait jamais travaillé.

Tu as beaucoup d'admiration pour Hitchcock...

Bien sûr ! Un jour, j'avais lu une de ses déclarations où il confiait pouvoir être capable de réaliser un thriller dans une cabine téléphonique ! D'une certaine manière, ce fut aussi pour moi un défi de faire évoluer l'action pendant 90 mn dans un ascenseur ! L'autre défi était d'essayer de se sortir de la situation actuelle du cinéma allemand, inexistant sur le plan international. J'ai ainsi eu beaucoup de mal à faire accepter le scénario du film, tous les producteurs étaient captivés par sa lecture, mais ils voulaient que l'on rajoute du « gore » ou couper de moitié le budget que je proposais. C'est finalement Dieter Geissler, le coproducteur de *L'As des as* et de *L'Histoire sans fin* qui s'est enthousiasmé pour le projet et a vite trouvé un co-financement avec la TV. Mais jusqu'à la sortie du film, tout le monde prenait des paris contre nous... or, il fallait que ce soit un succès : sais-tu que sur 70 films produits par l'Etat en Allemagne, l'an dernier, dix seulement ont trouvé un distribu-



« Les acteurs au physique et aux caractères opposés s'affrontent verbalement avec autant de violence et d'agressivité que s'il s'était agi de scènes d'action ! »

Le tournage a duré combien de temps ?

40 jours dont 18 pour les scènes d'ascenseur ; on en a construit deux pour le film dont un dans une vieille maison abandonnée qui nous servait pour les plans d'intérieur — et qui marchait vraiment ! — tandis qu'on utilisait l'autre pour les travellings. On a tourné plus de 1 000 plans, et mon gros problème pendant le tournage était de garder une cadence de 25 plans différents par jour, dans des conditions parfois très pénibles ; on a ainsi perdu 1/3 de l'équipe au bout d'une semaine de tournage, malgré qu'ils fussent prévenus qu'ils allaient travailler à un film particulièrement dur. On a finalement trouvé d'autres techniciens qui, tout en sachant à quelles difficultés ils allaient se heurter, ont voulu relever le défi. A la fin, on s'est retrouvé avec une petite équipe (une vingtaine de personnes), mais extrêmement soudée !

Le tournage devait être également pénible pour les comédiens ?

Enormément. Ils redoutaient aussi de devoir jouer avec un ascenseur comme unique décor, mais les choses sont allées très vite lorsque je leur ai clairement expliqué ce que j'attendais d'eux aux répétitions. Ils furent finalement très satisfaits du films, bien qu'ils aient tous connu à un moment ou un autre du tournage une crise de nerfs !



The Lift *a-t-il été un problème pour la sortie de* Out of Order ?

Non, étant donné que *Lift* n'a pas été un succès en Allemagne, on ne m'a jamais posé la question de savoir là-bas si *Out of Order* en était ou non une imitation. Mais « l'ascenseur » était le titre original de mon film et nous avons stoppé immédiatement le tournage lorsque de Hollande nous avons appris l'existence du film ! Pendant quelques jours, ce fut une véritable panique, et puis on s'est aperçu que les deux films allaient être très différents malgré un cadre d'action commun. Bien que *Lift* soit un film plus fantastique que le mien, j'aime beaucoup ce film, mais sans doute plus pour la technique elle-même, les mouvements de caméra, que l'histoire...

LA CREATION D'UNE ATMOSPHERE SURNATURELLE...

Tu considères* Out of Order *davantage comme un thriller psychologique, mais l'action baigne souvent dans un climat presque surnaturel...

En effet, bien que *Out of Order* ne soit pas à proprement parler un film fantastique, il procède parfois de la même façon. Le problème avec les récents films fantastiques, c'est qu'on a trop tendance à tout montrer au public sans laisser l'esprit travailler. Nous voulions qu'il y ait beaucoup d'émotions dans notre film, qu'il se déroule parfois comme dans un rêve. Pour moi, le film idéal dans 30 ans sera une pillule que tu prendras : tu te réveilles 90 mn après, et entretemps tu as vécu une vie entière ! Et je tiens absolument à ce que dans un film le spectateur soit heureux ou ait peur, ou rie, et tu ne peux arriver à cela que si tu réveilles l'imagination des spectateurs, sinon ceux-ci vont s'ennuyer. J'ai ainsi rencontré des gens qui dormaient pendant *Halloween* tandis que j'étais malade de peur ! C'est curieux de voir comment un film peut avoir des conséquences différentes suivant l'imagination de telle ou telle personne !

En fait, c'est aussi le son qui crée une ambiance surnaturelle dans *Out of Order*. Il y a beaucoup de bruitages inquiétants qui traduisent artificiellement la réalité, de sorte que le climat devient vite étouffant. A la fin du film, il y a un corps qui, en tombant, fait une chute particulièrement longue et les spectateurs attendent, *espèrent* le bruit de la chute à un moment donné, très précis qu'ils calculent mentalement. Or, on a situé ce bruit longtemps après de sorte que ce son provoque alors un choc auprès du public démuni de toute protection ! Nous avons fait appel à un ingénieur du son pour écrire toute l'ambiance sonore du film, comme une partition.

Tu penses un jour retravailler en Suisse ?

Non, mais je continuerai d'engager dans mes prochains films des techniciens suisses. Quand ils ont l'occasion, rare, de collaborer à un film, ils se donnent entièrement jusqu'à en mourir, et en travaillant avec une perfection fabuleuse ! En Allemagne, si les techniciens sont satisfaits d'une prise, ils refusent de la reprendre. Mais moi, je suis un perfectionniste, comme les cinéastes que j'admire tel Alan Parker. Et les Suisses réagissent de la même façon que moi, préférant passer une nuit de plus pour arriver au résultat même s'ils ne sont pas payés pour ces heures supplémentaires.

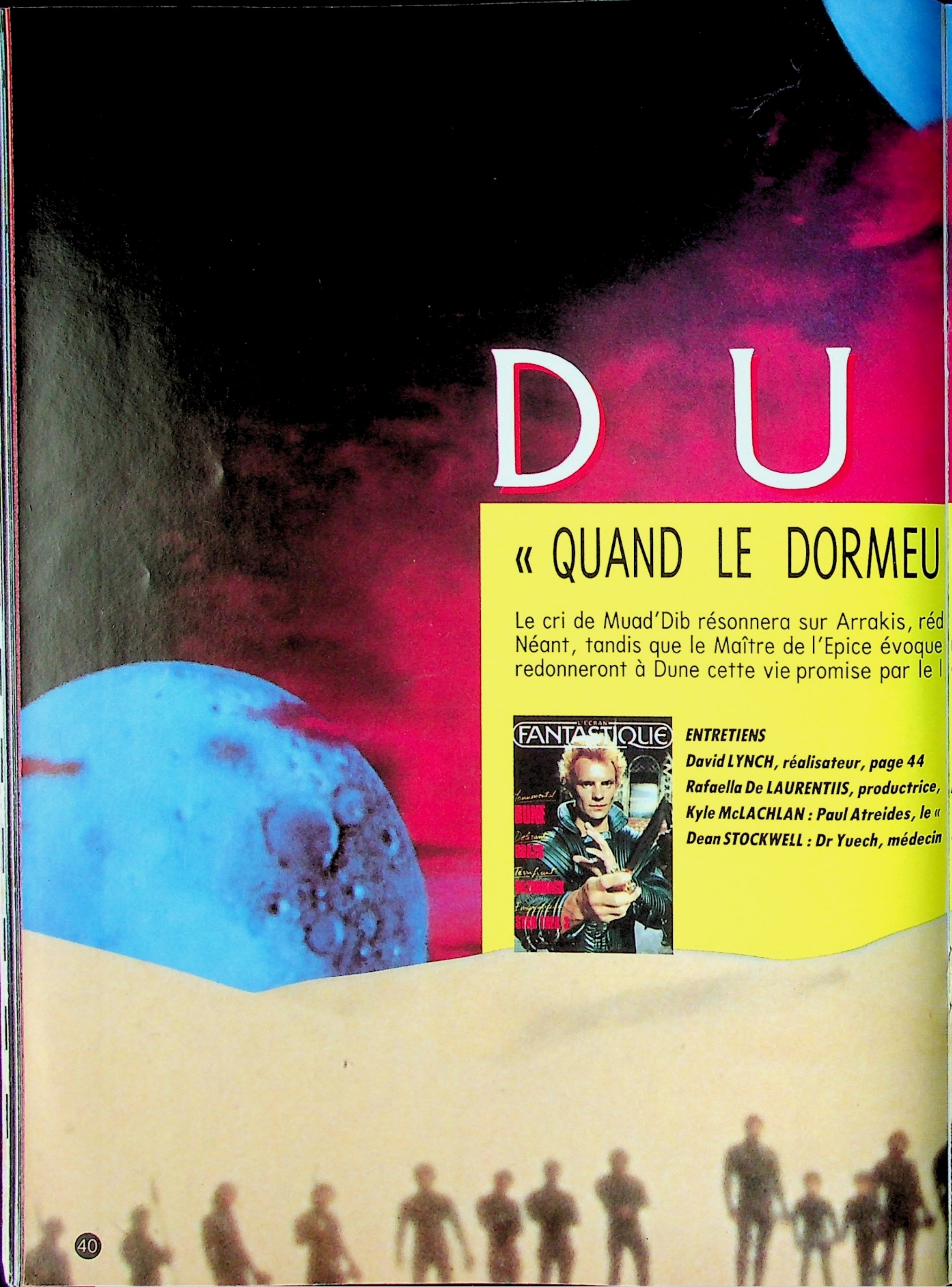
Le film a-t-il été tourné en ordre chronologique ?

Lorsque cela était possible, et en dehors des scènes où nous devions passer d'un ascenseur à l'autre dans la même journée, nous avons essayé de respecter la chronologie de l'action. Cela a aussi permis de faire monter un crescendo de tension chez les acteurs à tel point que lors des dernières images du film, contrairement à ce que l'on pourrait penser, les comédiens ne sont pas particulièrement maquillés : ils ont vraiment ces visages épouvantables, parce qu'ils étaient quasiment morts de fatigue et de tension !

Il faut aussi ajouter que* Out of Order *est un film particulièrement claustrophobique...

Oui, ce qui m'a aussi plu dans cette histoire de personnes bloquées plusieurs jours dans un ascenseur, c'est ce contrôle absolu qu'on a sur les personnages aussi bien comme spectateur que comme metteur en scène : encore une fois le cinéma, particulièrement lorsqu'il se veut fantastique, doit être un cinéma d'identification, tu dois te mettre dans la peau d'un personnage et *vivre* avec lui pendant tout le film. C'est ainsi que procédaient Dario Argento dans *Les frissons de l'angoisse* et Mario Bava : dans leurs films, il y a un héros que tu suis partout et cela ne fonctionne que si tu es dans sa peau ; si c'est le cas, tu comprends ce qui se passe et tu as peur ! Si tu n'entres pas, tu es perdu et tu t'ennuies...

Propos recueillis par
Robert Schlockoff



D U

« QUAND LE DORMEU

Le cri de Muad'Dib résonnera sur Arrakis, réd
Néant, tandis que le Maître de l'Epice évoque
redonneront à Dune cette vie promise par le l

ENTRETIENS

David LYNCH, réalisateur, page 44

Rafaella De LAURENTIIS, productrice,

Kyle McLACHLAN : Paul Atreides, le «

Dean STOCKWELL : Dr Yuech, médecin

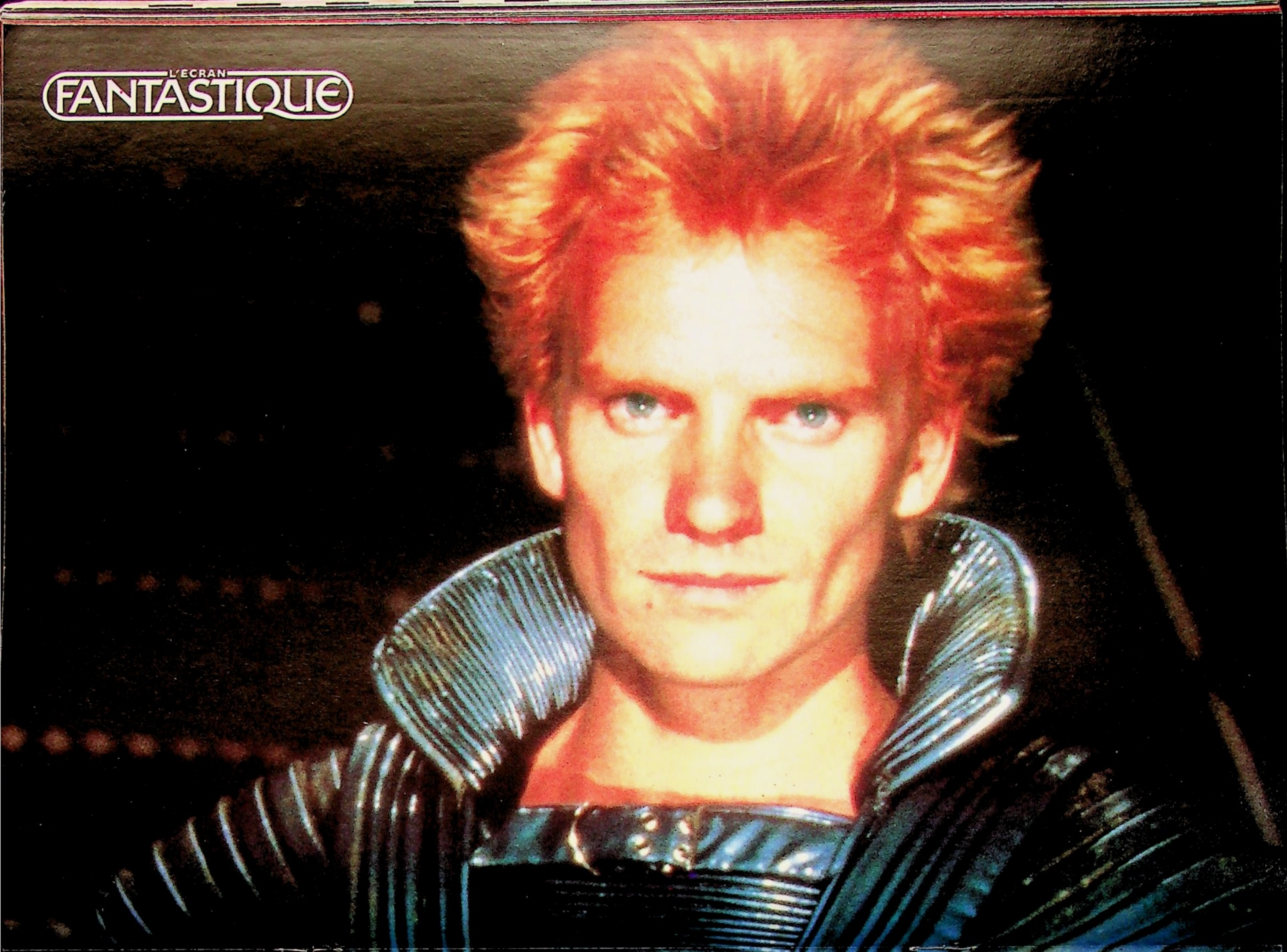


N E

R S'EVEILLERA... »

uisant ses ennemis au
ra les pluies torrentielles qui
égendaire Messie.

page 52
Messie », page 58
des Atreides, page 65


L'ECRAN
FANTASTIQUE


DUNE

Un dossier établi par Randy et Jean-Marc Lofficier.

ENTRETIEN AVEC DAVID LYNCH REALISATEUR



Rafaella De Laurentiis et David Lynch : une solide collaboration qui sut résister à tous les aléas de cette redoutable entreprise, activement suivie par son « inspirateur », Frank Herbert (ci-dessous).



Il y a deux ou trois ans, le réalisateur David Lynch tourna et joua dans un film-annonce de deux minutes par lequel il voulait remercier les directeurs d'un cinéma de Los Angeles de lui avoir permis de présenter son premier long métrage, *Eraserhead.* Lynch était assis sur un canapé, entouré de cinq Woody Woodpecker en peluche d'un mètre de haut : « Les garçons », ainsi que Lynch les appelait, avaient connu un départ difficile dans la vie, et tenaient aussi à remercier les patrons de la salle... Dans ce film, Lynch donnait l'impression d'être charmant, quoiqu'un peu bizarre. En chair et en os, il est tout aussi charmant, mais pas bizarre du tout ; et en tant que metteur en scène, il a su rester fidèle à ses origines d'étudiant en art. Pour lui, le cinéma est surtout un moyen d'effectuer une peinture figurative.

Les bureaux qui hébergent la production de *Dune* à la Van Der Veer Technical Effects n'ont rien d'attractif et celui de Lynch est même décoré d'une façon plutôt spartiate.

En dépit d'un emploi du temps surchargé – il terminait *Dune* tout en préparant *Blue Velvet*, son prochain film, et en travaillant sur le scénario de *Dune II* – Lynch a eu la grande gentillesse de nous recevoir, et notre entretien fut très cordial. En apprenant que nous avions eu sous les yeux un exemplaire du scénario de *Dune*, il se montra surpris mais pas fâché ; cela dit, et c'est bien compréhensible, il refusa de le commenter.

Après avoir répondu à nos questions, il devait nous remettre plusieurs cartes postales reproduisant ses peintures, qui venaient d'être exposées à Mexico durant le tournage de Dune.



LES ORIGINES DU FILM

Comment avez-vous entendu parler du projet de Dune ?
C'est Dino (De Laurentiis) qui m'a le premier demandé si j'avais entendu parler du roman, ce qui n'était pas le cas. Il me l'a fait lire et je l'ai adoré.

L'avez-vous immédiatement visualisé, dès la première lecture ?
Non. Quand on lit, on a toujours présentes à l'esprit des images de ce que l'on nous décrit, mais dans le cas de *Dune* je n'aimais pas beaucoup les tableaux brossés par Frank Herbert. Ou plutôt, disons que j'en aurais choisi certains plutôt que d'autres. Toutefois, il me semble qu'il ne se trouve rien dans le script du film qui n'ait son origine dans le livre. Frank s'est montré très tolérant au niveau de mon choix ; il savait que je m'efforçais d'être fidèle au livre.

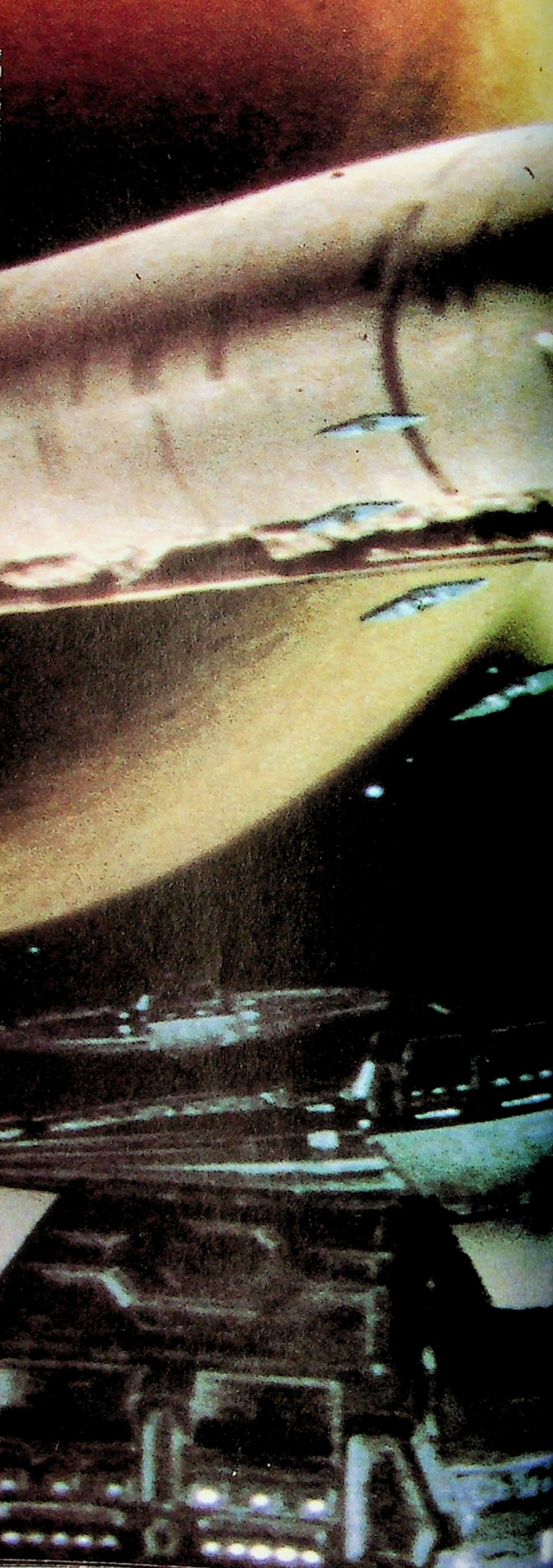
La première édition du livre date de 1964 ; pensez-vous qu'au cours des vingt dernières années, la société ait tellement changé que certains détails du roman aient dû être eux aussi modifiés ?
Peut-être, mais je ne m'intéresse guère à la politique et à ce genre de choses... Ce qui m'a plu dans « Dune », c'est le fond de l'histoire, sa texture, les différents mondes qu'elle évoque. Il y était question d'un monde intérieur, d'un monde extérieur... J'aime les histoires qui m'emmènent dans des endroits où je n'ai pas, normalement, une chance d'aller un jour. C'est ce qui m'a attiré irrésistiblement vers les différents niveaux du récit. Et puis aussi le fait que tout était beaucoup plus réaliste que, disons, *Star Wars*. Il y avait un grand nombre de détails très excitants pour moi, par le traitement que je pouvais leur faire subir en les portant à l'écran.

Parmi tous ceux qui ont été intéressés par l'adaptation à l'écran de Dune, certains étaient spécialement attirés par l'aspect politique et parce qu'il faisait vibrer

en eux une corde sensible ; les implications mystiques, par exemple. Est-ce votre cas ?
Je sais que Jodorowsky est un mystique... Cela dit, quant on fait un film, il est fréquent qu'avant d'y mettre la dernière main, on parle de ce que l'on a l'intention de faire de sorte que lorsque le public va voir le film, il se demande de quoi on pouvait bien parler parce qu'on n'en retrouve rien ou c'est tellement abstrait qu'on ne s'en rend pas compte.
J'aime bien que les spectateurs retirent quelque chose de mes films par eux-mêmes, peu importe quoi ; ce qui compte, c'est que ça leur parvienne par le biais du film, lequel les affectera tous d'une manière différente, individuelle. Il y a des gens qui ne voient dans les films qu'une déclaration politique, ou une expérience mystique, quel que soit le film... Tout dépend du spectateur, et j'aime bien qu'il en soit ainsi.

LA CREATION DE QUATRE MONDES BIEN DISTINCTS...

Avez-vous travaillé avec Frank Herbert à l'adaptation de son roman ?
Pas vraiment ; Frank en a lu plusieurs projets successifs et il vient maintenant de voir le premier montage du film, mais il s'est contenté de répondre à nos questions – et il y en a beaucoup ! – ou de faire des suggestions. Cela dit, il s'est montré très coopératif car il était très enthousiasmé par le projet.
A-t-il l'impression, en dépit des modifications inévitables qui ont pu intervenir sur certains points, que l'atmosphère en a été conservée ?
Absolument, il est très satisfait du résultat.
Combien de temps avez-vous mis à écrire le script ?
Un an et demi. Je devais respecter certaines dates auxquelles nous nous réunissions, après quoi je me remettais à l'ouvrage et il y avait de nouvelles réunions ou des conférences, et ainsi de suite. Pendant cette période, nous avons également travaillé la conception graphique du film : c'est à ce moment-là que nous avons recruté le chef décorateur et le chef costumier. Nous avons aussi commencé à faire les repérages et la distribution, tout cela alors que je travaillais sur le script. Lourde tâche !
Vos scripts abondent en descriptions très précises ; avez-vous toujours eu carte blanche quant à l'aspect artistique des choses ?
Oui. Le plus difficile aura été de donner une idée artistique au film : c'est qu'il y a quatre mondes bien distincts dans *Dune*.
Il y en a encore bien davantage dans le roman, mais les plus importants pour l'histoire sont au nombre de quatre. Il nous a fallu beaucoup de temps pour réussir à les faire paraître tout à la fois différents et réels. Il fallait que tous les détails que l'on aperçoit dans chacun de ces mondes s'intègrent vraiment parfaitement au contexte. Tony Masters, le chef décorateur, s'est mis au travail six mois avant le début du tournage. Nous avons parfois changé trois ou quatre fois d'avis avant d'adopter une idée, après quoi Bob Ringwood, le chef costumier, devait dessiner les costumes en fonction des données inhérentes à chacun des mondes. Tout le reste, accessoires et autres, a obéi aux mêmes principes.
Dune est constitué d'une infinité d'éléments distincts, et je ne suis pas sûr, aujourd'hui encore, qu'aucun d'entre eux ne se détachera sur le fond comme un vilain petit canard au milieu d'une couvée. Tout y est différent de ce que nous connaissons dans notre univers, et quand on s'attaque à un problème de ce genre, on n'a plus aucun point de référence.
Une fois que nous avons défini les mondes et certaines données esentielles, chacun a adapté son travail à nos critères ; nous étions parés pour la manœuvre. Les choses se mettaient en place toutes seules, elles allaient d'elles-mêmes. Nous avions l'impression fantastique de les *découvrir*, comme si nous avions réellement décelé un univers parallèle.
Avez-vous eu réellement du mal à concevoir ces mondes où était différent ?
Pas vraiment, nous nous sommes surtout beaucoup amusés. D'ailleurs, je suis persuadé que même lorsqu'on tourne un film censé se dérouler dans le monde réel, familier, il faut toujours attacher une grande importance au moindre détail ; on y est obligé, c'est primordial : chaque détail compte. Nous n'avons donc pas vraiment eu beaucoup plus de travail que pour n'importe quel film dans lequel on se serait donné un tant soit peu de mal, à ceci près que nous avons dû inventer les accessoires et les construire, alors que la plupart du temps, il est possible de les trouver tout faits. C'était un peu plus difficile, mais j'aime les idées, et les gens qui aiment les idées. Nous étions entourés de tant de gens qui devaient s'occuper de tant de choses que nous les avons laissés s'exprimer dans une relative liberté et procéder eux-mêmes aux modifications qui leur plaisaient.
Avez-vous veillé personnellement à la création artistique de tous les détails ?
Oui, évidemment. Un réalisateur doit mettre la main à tout. Celui qui ne le fait pas est fou ! Un réalisateur opère à la manière d'un filtre : tout vient à travers vous, et tout prend forme grâce à vous. Tous ces gens avaient des idées géniales, encore fallait-il qu'elles passent par le crible du metteur en scène ; c'est ainsi que j'ai fini par m'occuper de tout.
Avez-vous une expérience de décorateur ?
J'ai reçu une éducation artistique ; je voulais être peintre. Ce ne sont donc pas les idées qui me manquent. Pour moi, c'est le





Les héros de Dune

Une indomptable volonté de vaincre par une absolue liberté.

Kyle MacLachlan est « Paul »

Sean Young est « Chani »

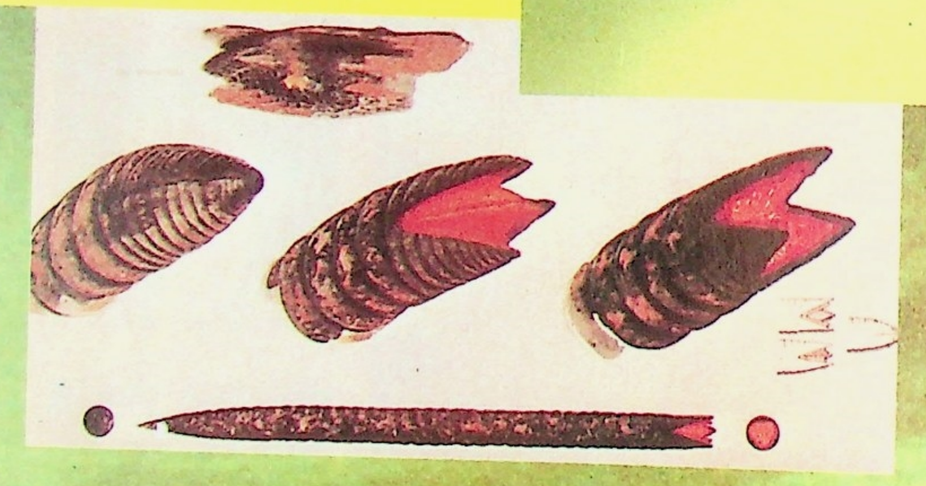
Jürgen Prochnow est « Le Duc Leto »

Linda Hunt est « Shadout Mapes »

Francesca Annis est « Jessica »

Les vers de Dune

Conçus et réalisés par Carlo Rambaldi, les vers requirent le travail de cinq sculpteurs, d'autant de mécaniciens et de mouleurs qui unirent leurs efforts cinq mois durant pour donner vie à ces terrifiants et gigantesques reptiles du désert. (ci-dessous : dessins de production de Ron Miller.)



côté visuel du film qui prime, mais je sais aussi qu'un réalisateur a besoin de toute l'aide dont il peut s'entourer, et ce film est ce qu'en ont fait tous ceux qui y ont collaboré. Je n'aurais jamais surmonté tous les obstacles sans tous ces gens merveilleux.

Avez-vous tenté d'apporter un style personnel à ce film ?

Dans la mesure où tout passe par vous, il sera bien évidemment personnel, mais je n'ai aucune philosophie dans ce domaine, si ce n'est que je me suis efforcé d'être fidèle à l'idée originale qui avait présidé à sa naissance. Lorsqu'on a une idée pour la première fois, elle recèle une puissance intrinsèque. Il faut essayer de ne pas oublier le sentiment que l'on éprouvait au moment où l'on a eu cette idée, et y rester fidèle. Quand on traduit un livre, on s'efforce de ne pas en trahir l'essence ; ce libre est issu d'une somme d'idées originales, or elles pourraient être diluées et amputées. Il ne s'agit pas de leur faire perdre leur pouvoir.

Le sujet vous « parle », et c'est ainsi que tous les films acquièrent un style distinct. En ce qui concerne *Eraserhead*, par exemple, le monde dans lequel il se déroule était devenu tellement réel pour moi que j'aurais pu, assis dans une pièce, décrire la ville entière où elle se trouvait. Rien n'existait en dehors de la pièce en question, mais ce néant avait pris une réalité concrète pour tous ceux qui avaient travaillé si longtemps sur le film.

Dans *Elephant Man*, il s'agissait d'un monde dans lequel on ne plus aller. Il fallait qu'il distille une certaine atmosphère, que l'on éprouve certains sentiments en le regardant ; il devait avoir l'air réel. Lorsqu'on était sur le plateau, même au milieu d'une centaine de techniciens, il fallait pouvoir se concentrer et retrouver cette atmosphère pour la traduire dans l'éclairage et les autres éléments de mise en scène, de telle sorte qu'elle passe à l'écran. Donner de la réalité, de la crédibilité au décor était un combat de tous les instants.

Vous avez surtout travaillé en noir et blanc ; le fait de tourner* Dune *en couleur a-t-il représenté un grand changement pour vous ?

Oui, car je n'aime pas la couleur. Je suis content du résultat, mais je crois que le noir et blanc est plus puissant.

Vous n'avez jamais pensé à tourner* Dune *en noir et blanc ?

Si, mais il y a des films qui ne sont traduisibles que par la couleur, et celui-ci en est un. La couleur contribue à distinguer les différents mondes entre eux. Les deux films sur lesquels je suis actuellement en train de travailler, et les prochains *Dune*, s'il y en a, seront en couleur. Mais j'aimerais bien refaire un film en noir et blanc de temps en temps.

Est-ce vous qui avez décidé d'aller tourner au Mexique, ou la production ?

C'était le seul endroit où il était possible de le tourner. Pour presque toutes les raisons auxquelles vous pourriez penser. Quand on songe aux contraintes imposées par ce film et qu'on fait la liste des différents endroits du monde où il était possible d'aller, on se rend compte que le Mexique était l'endroit idéal. Il y avait soixante-quinze décors différents, et huit plateaux géants, que nous avons utilisés deux fois. Et le désert était à un jet de pierre !

Le fait de travailler dans un pays en proie à ses propres difficultés, tant politiques qu'économiques, n'a-t-il pas posé de problèmes ?

Cela n'en était que plus excitant ! Il y avait toujours quelque chose qui ne marchait pas, il se passait constamment quelque chose, ce qui nous procurait sans arrêt de nouveaux sujets de



conversation ! C'est un monde fantastique, vraiment différent. Il est toujours bon de se plonger dans un environnement inconnu. Ça n'a pas toujours facilité le tournage, mais je crois que le Mexique a représenté une expérience formidable pour tout le monde.

Combien de temps le tournage a-t-il duré ?

Les prises de vues de la première équipe ont pris six mois, après quoi nous avons entrepris la post-production. En tout, nous avons passé dix mois sur place, avec quatre ou cinq équipes qui travaillaient tous les jours.

LES RELATIONS DE TRAVAIL AVEC DINO DE LAURENTIIS...

La première fois que vous avez lu le livre, n'avez vous pas été intimidé par l'envergure du projet ?

Pas vraiment. Je savais que ce serait un film difficile, mais tous les films représentent une suite de problèmes à résoudre ou de défis à relever. Et n'importe comment, faire un film c'est toujours infernal, alors... Avec *Dune*, je n'ai même pas pensé à cet aspect des choses tant j'avais envie d'essayer, de faire quantité d'expériences nouvelles. Je me suis surtout dit que c'était un projet très important et qu'il me donnerait l'occasion de faire des tas de découvertes.

Cela dit, ç'aura été un film très difficile à faire, plein d'embûches. Mais je crois que tout ce que j'avais envie de faire, je l'ai fait. Et s'il y a des choses que j'ai ratées, ce n'est de la faute de personne d'autre. On ne m'a jamais obligé à faire quoi que ce soit contre mon gré. Soyons honnête : Dino a la réputation d'être tyrannique... Il a des idées bien arrêtées, mais c'est aussi un homme pondéré ; il n'a jamais honte de dire qu'il s'est trompé. Il n'a pas peur de changer d'avis. Mais il ne m'a jamais forcé à admettre ses idées, même quand il y tenait vraiment.

Ce qui m'amène à vous poser une autre question : comment avez-vous fait pour si bien vous entendre avec lui alors que tant d'autres n'y sont pas arrivés ?

Je crois que tout le secret réside dans ceci : disons que j'écrive ou tourne quelque chose qui ne plaise pas à Dino ; il y a deux solutions : soit je me dis « Dino est stupide, il n'y connait rien, et je ne vais pas l'écouter », ce qui ne peut pas manquer d'amener de gros problèmes, ou bien je me demande : « Pourquoi cela ne plait-il pas à Dino ? Est-ce que j'y tiens vraiment, et est-ce que cela vaut la peine que je me batte ? » Si cela en vaut la peine, et si j'arrive à l'en convaincre, on le gardera. Mais si ça n'en vaut pas la peine et si c'est discutable, alors c'est peut-être lui qui a raison.

Il arrive aussi que Dino annonce qu'il y a un problème quelque part. Eh bien, la plupart du temps, c'est qu'il y a bien un problème. Dino a un sixième sens, pour ça. Il est comme Mack Sennett, il est toujours là. Si c'est ennuyeux, il ne peut pas le supporter. Il n'a pas toujours la solution, mais il sait toujours quand il y a un problème. Et c'est au réalisateur de le résoudre. Et si le réalisateur ne le résout pas, c'est lui qui le fera. Il n'y a qu'à réfléchir. Quelle que soit la demande de Dino, on peut toujours dire : « Attendez un peu, laissez-moi essayer de résoudre le problème tout seul. » on rentre sous sa tente, on se creuse un peu la tête et la solution a toutes les chances d'être meilleure que ce qu'on avait imaginée la première fois.

C'est le but à atteindre, et c'est ce que j'ai toujours fait.

Quelle différence cela fait-il pour vous de travailler sur un film qui n'est pas parti d'une idée personnelle ?

DUNE

Dune est un film assez personnel, somme toute. *Eraserhead* était mon film le plus personnel. *Elephant Man* et *Dune* sont des films plus commerciaux. Cela ne m'a pas empêché, dans *Elephant Man*, de me plonger dans ce monde et de m'efforcer de tirer tout ce que je pouvais du matériel dont j'étais parti. C'est ce que j'ai essayé de faire avec *Dune*. Mais [illegible] [illegible] cinq ans à réaliser *Eraserhead*, et tous les films sont difficiles à mettre sur pieds, mais je crois que celui-ci aura représenté une masse de travail encore plus énorme.

[illegible] COLLABORATION [illegible] ET AMICALE [illegible] FREDDIE FRANCIS

[illegible] sur des [illegible]

[illegible] cent. Mes idées [illegible] étranges... Si je [illegible] celles de quelqu'un d'autre [illegible] que j'y ajoute les miennes, tout est parfois pour le mieux dans le meilleur des mondes ! Il aurait été stupide que ne je fasse pas *Elephant Man*, même si ce n'est pas parti d'une idée personnelle. Je ne sais pas ce qui serait arrivé si j'avais continué à faire des films comme *Eraserhead*. Je ne sais pas si j'aurais pu continuer à faire du cinéma, tout simplement !

J'ai envie de faire *Blue Velvet* et *Ronnie Rocket*, deux films que j'ai écrits moi-même, Je vais avoir la chance de les faire. Mais je veux aussi avoir celle de faire les films des autres. J'ai envie de faire toutes sortes de choses différentes.

C'est la première fois que vous mettez en œuvre des effets spéciaux aussi nombreux. Cela fut-il une expérience importante pour vous ?

Une expérience différente, certainement, mais il y avait déjà toutes sortes de manipulations de l'image dans *Eraserhead*, presque dans tous les plans, [illegible] à une plus petite échelle. Dans *Elephant Man*, il y [illegible] des choses qui n'avaient pas l'air d'être des effets spéciaux, mais qui en étaient pourtant bel et bien. Dans *Dune*, il y en a beaucoup plus, c'est tout. Je n'avais encore jamais utilisé l'écran bleu, ou des maquettes, or dans ce film, nous avons fait appel à toutes les techniques existantes.

Carlo Rambaldi s'est occupé des [illegible] d'un bout à l'autre, [illegible] Dykstra a abandonné le projet en cours de route. Y a-t-il eu un moment où vous vous êtes retrouvé seul, sans personne pour assumer l'ensemble des effets spéciaux ?

Non, pas un seul instant. Quand John est parti, Van Der Veer a pris le relais. L'équipe était totalement internationale. Nous avions des spécialistes de l'écran bleu venus d'Angleterre et des Etats-Unis, des maquettistes américains, anglais, italiens et espagnols... Dans tous les départements il y avait des spécialistes du monde entier. Et il y en a toujours eu. Par ailleurs, [illegible] avait [illegible] story-boards détaillés [illegible] sorte que [illegible] savait [illegible] ce qu'il avait à [illegible]. Si [illegible] quelque chose de [illegible] d'expérience, c'est [illegible] quoi que l'on puisse imaginer, on peut le filmer. Il y a toujours moyen d'y arriver. Il suffit de trouver la méthode et d'avoir les gens qu'il faut pour ça !

C'est votre second film avec Freddie Francis comme chef-opérateur. Vous devez maintenant avoir d'excellentes relations de travail. Comment vous a-t-il aidé à restituer l'atmosphère de Dune ?

Il est exact que nous nous entendons merveilleusement. Sa philosophie consiste à s'insinuer dans le cerveau du metteur en scène pour découvrir ce qu'il a envie de voir et à le lui montrer. C'est en cela qu'il est d'une aide inappréciable.

Pour la photo de *Dune*, il a utilisé un dispositif baptisé Light Flex. C'est une sorte de filtre placé en avant de l'objectif, mais ce n'est pas un filtre ; ça réalise comme une prélumination ou une solarisation du film avec pour résultat que l'image est comme unifiée par un vernis. C'est très subtil. Cela ajoute des ombres à l'intérieur desquelles on distingue tout, ou encore ça baigne toute une scène d'une teinte irréelle. Mais contrairement à un filtre, ça n'affecte que les ombres tandis que les plages lumineuses restent blanches. Elles ne prennent aucune couleur. Cela permet bien d'autres effets encore. Les copies tirées de l'inter-négatif sont bien meilleures. On dirait que les éléments de la seconde génération sont d'une plus grande qualité, moins contrastés. On peut en user avec délicatesse ou au contraire en appuyant tous les effets. Si Freddie en fait usage, c'est que cela apporte une différence subtile à tout le film.

Avez-vous travaillé avec lui sur l'atmosphère propre à chacun des mondes ?

Oui, nous en avons longuement parlé ensemble. Nous avons fait appel à des techniques d'éclairage différentes sur chacun des mondes, mais au départ, le problème relevait davantage du décorateur et de la couleur que de la photo. Ce qui change tout, c'est la couleur propre à chacun des décors et ce qu'il y a devant la caméra.

Vous avez choisi pour incarner Paul, le héros du film un acteur pratiquement inconnu, qui fut ensuite entouré d'une barrière de secret. Comment l'avez-vous trouvé, et pourquoi tous ces mystères ?

Ce n'est pas moi qui tenais à ce secret. Nous avons eu beaucoup de chance de tomber sur lui. On imagine toujours qu'il suffit que l'inconnu soit beau garçon pour décrocher le rôle, même s'il ne sait rien faire et s'il faut le prendre par la main pour lui faire faire le parcours. Or Kyle est un grand acteur ; il sait où il va, il a de la présence et il joue bien. Toutes





Les méchants de Dune

Pervers et répugnants, le Baron et ses deux neveux assoiffés de pouvoir vont instaurer sur Dune le règne de la terreur.

Raban, le cruel neveu du Baron, dégustant l'une de ses boissons favorites, un « milk-shake à la souris », suprême liqueur résultant du corps de l'animal pressé, dont on peut se délecter à l'aide d'une paille...

les qualités requises pour incarner Paul. Mais nous l'aurions pris aussi s'il avait été très connu. Nous avons surtout eu de la chance.

C'était un admirateur de la saga de Dune !

Oui. Il avait lu le livre à seize ans. Il n'y avait qu'un acteur qui pouvait interpréter ce rôle. Kyle, nous l'avons déniché dans un coin obscur de cette planète. Et il avait adoré ce roman... C'était un peu comme si nous avions plongé la main dans un tonneau et que nous en avions retiré un numéro gagnant. Il est originaire de Seattle : comme Frank Herbert. Et moi, je suis né à Spokane, qui est sur la route ! C'est un peu un film du nord-ouest.

Et les autres acteurs ? Aviez-vous des acteurs particuliers en tête lorsque vous avez écrit le script ?

Pas vraiment, non. Le casting est primordial, dans un film. Il a autant d'importance que le scénario. J'aime celui-ci. Pour chaque rôle, il n'y avait peut-être que quatre ou cinq interprètes possibles, mais les trouver et choisir celui qui allait jouer dans le film fut très difficile, encore que très amusant ! Mais personne n'avait été vraiment pressenti dès le début.

Pourquoi avoir retenu Sting ?

Je l'avais rencontré à Zoetrope, où j'essayais de faire tourner *Ronnie Rocket* ; il rendait visite à Francis Ford Coppola. J'ai appris qu'il avait joué dans *Quadrophenia*, et voilà tout. Je le connaissais comme chanteur, mais à l'époque je pensais à quelqu'un d'autre, de sorte que lorsque son nom a été prononcé pour incarner Feyd, j'ai refusé. Pour moi, ce n'était qu'une vedette de rock et ça ne collait pas avec le personnage. Jusqu'au moment où j'ai vu une bobine de *Brimstone and Treacle* ; je l'ai trouvé extraordinaire et c'était gagné ! Enfin, pas tout à fait, parce qu'il fallait encore qu'il accepte. Je suis donc allé dîner chez lui où nous avons joué au billard. Je lui ai parlé de Gedi Prime, la planète Harkonnen, et il a été très enthousiasmé par le projet.

DUNE ET SES SEQUELLES...

Vous n'avez jamais été effrayé à l'idée que vous alliez travailler sur un film que tout le monde attendait depuis vingt ans ?

Je vis perpétuellement dans la peur. Mais il n'y a rien à faire ! Je ne suis jamais satisfait de ce que je fais. Je trouve toujours que ça n'est pas à la hauteur de ce qui, au départ, n'était guère qu'une étincelle. Rien ne va jamais comme je veux. Voilà comment ça se passe chez moi, et c'est sûrement dommage, mais je n'y peux rien. C'est l'enfer, de vivre ainsi. Je pense toujours qu'un jour, peut-être, quelqu'un arrivera à faire un film parfait dans les moindres détails.

Votre prochain film sera-t-il Ronnie Rocket ?

Non, *Blue Velvet*; *Ronnie Rocket*, c'est pour après. *Blue Velvet* est une histoire d'amour et de mystère.

Il s'agit d'un type qui se retrouve dans deux mondes à la fois, l'un agréable, l'autre très sombre et terrifiant.

Ronnie Rocket est le récit de l'enquête d'un détective. Il y est question d'un petit bonhomme d'un mètre de haut, aux cheveux roux, et de courant électrique à soixante périodes...

Et si Dune remporte le succès que tout le monde attend ?

Alors je ferai *Dune II* et *Dune III*, l'un derrière l'autre. Mais où ? Je l'ignore. Peut-être au Mexique, encore une fois... N'importe comment, cela attendra la fin de *Ronnie Rocket*. C'est Raffaella qui en assurera de nouveau la production, et si nous avons de la chance, nous réunirons l'équipe d'origine. Entretemps, Raffaella doit produire *Tai Pan*, et elle sera plus ou moins impliquée dans la production de *Blue Velvet*.

Si vous réalisez ces deux séquelles de Dune, chacune d'elles sera-t-elle l'adaptation d'une suite littéraire, ou les regroupe-rez-vous deux par deux ?

J'écris actuellement le scénario de *Dune II*, qui est une stricte adaptation du « Messie de Dune », avec des variations sur le thème. C'est *Dune III* qui va me poser des problèmes ; je ne suis pas fanatique des « Enfants de Dune » et je veux relire le roman pour voir ce que l'on peut en tirer. Je voudrais en arriver au point où je mourrai d'envie de le porter à l'écran. Le Messie de Dune est un livre très court, qui ne plait pas à tout le monde, mais il fourmille d'idées très alléchantes. Je suis très excité à l'idée de le porter à l'écran ; je crois que cela fera un très bon film.

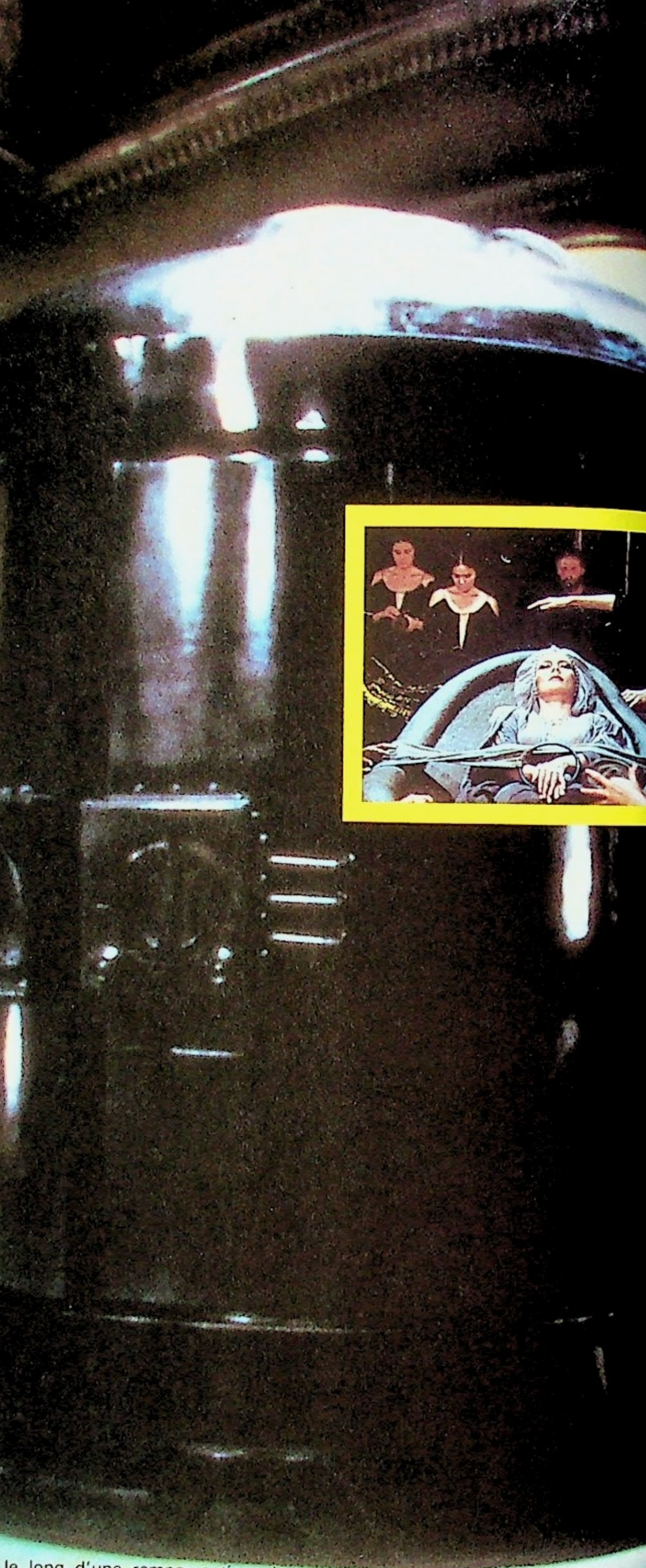
Pensez-vous que le fait d'avoir réalisé le premier va vous faciliter les choses pour les suivants ?

J'aurai certainement beaucoup moins de mal à faire *Dune II* et *III* que le premier, oui. J'en connais l'environnement, maintenant ; je peux broder dessus tout à mon aise. Il y aura beaucoup d'éléments originaux dans *Dune II* ; quant à *Dune III*, comme je vous le disais, je ne me suis pas encore vraiment penché sur le problème de son adaptation, de sorte que je ne peux rien en dire pour l'instant.

Dune II se passe douze ans plus tard, ce qui impose toutes sortes de contraintes. C'est une difficulté en soi. Le décor dans lequel les personnages évoluent a changé ; c'est le même endroit mais tout est différent. L'atmosphère n'est plus la même. Il faudra que l'on ait l'impression que douze années, douze années très étranges, ont passé...

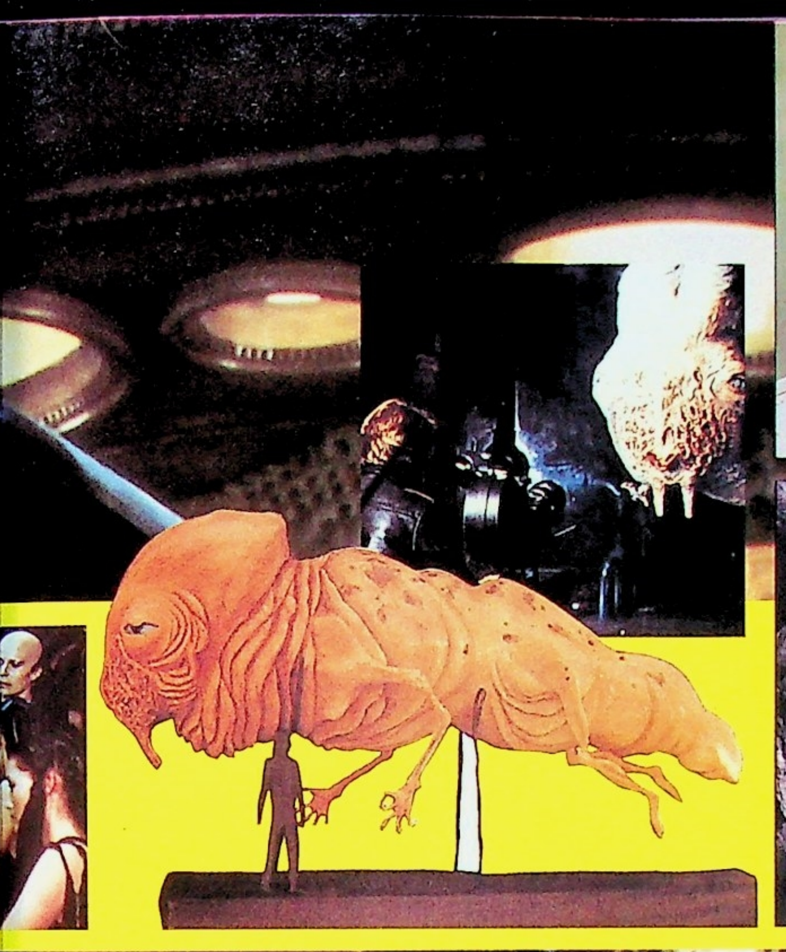
Parlez-nous de vos débuts : qu'est-ce qui vous a amené au cinéma ?

J'étais dans une école de dessin ; à la fin de chaque année, il y avait un concours de peinture et de sculpture expérimentales. Une année, j'ai fait une sorte de billard électrique dans lequel on laissait tomber, par une fente, un roulement à bille qui descendait



le long d'une rampe, actionnait toute une série de contacts dont l'un frottait une allumette sur un grattoir pour allumer un pétard, tandis que d'autres faisaient ouvrir la bouche de la femme, allumaient une ampoule rouge et la faisaient hurler lorsque le pétard éclatait !

J'ai donc réalisé un film d'une minute, monté en boucle, et projeté sur un écran spécial, de ma fabrication ; il m'avait fallu autant de temps pour en venir à bout que pour faire le film. Ce qui m'avait pris un bon moment, parce qu'il était entièrement animé ; il y avait jusqu'à dix-huit éléments en mouvement par image. L'écran était pourvu de trois têtes et de bras en trois dimensions, le reste étant plat, comme un écran normal. Quant au film, il avait six têtes et autant de bras, dont trois étaient déformés par la projection sur les







Les pouvoirs de Dune

Ceux des navigateurs devenus prodigieux au fil des ans grâce à l'énorme consommation qu'ils font du précieux épice, et ceux du clan féminin des Ben Gesserit dotés d'infinies facultés paranormales.

éléments en relief de l'écran, les autres restant plats. Au cours de la projection, les têtes se transformaient en estomac et on aurait dit qu'ils prenaient feu. Tout se mettait à remuer, à se contracter et à vomir. Et ça recommençait. Comme piste sonore, j'avais choisi une sirène.
Voilà comment j'ai commencé à faire du cinéma : avec ce film d'une minute. Un millionnaire qui s'appelait H. Barton Wasserman m'a donné l'argent nécessaire pour lui en faire un pour mettre chez lui. J'ai acheté une caméra toute neuve, mais elle était cassée, et je ne le savais pas. J'ai passé deux mois à animer, et je me suis retrouvé avec une image toute floue. Il m'a dit de garder l'argent et de faire ce que je voulais avec. C'est ainsi que j'ai fait un film de quatre minutes intitulé *The Alphabet*, qui m'a valu une bourse de réalisateur indépendant à l'American Film Institute où j'ai réalisé un autre film, de 34 minutes cette fois, *The Grand-mother*, que j'ai commencé en 1968 et terminé en 70 et grâce auquel je suis entré au centre d'Etudes supérieures du cinéma à Beverly Hills. C'est là que j'ai fait *Eraserhead*.
***Bien des années ont passé entre* Eraserhead *et* Elephant Man...**
Je les ai passées à construire des cabanes... J'adore construire des choses. Je distribuais des journaux – enfin, le Wall Street Journal – et il m'arrivait souvent de trouver des bouts de bois sur mon chemin. C'est ainsi que j'ai construit plusieurs cabanes, très élaborées. Certaines avaient l'électricité, des murs enduits de plâtre, un toit vitré, de petites fenêtres et tout ce qu'il faut. Il n'y a rien qui puisse me rendre plus heureux que de construire quelque chose et de scier du bois !



ENTRETIEN AVEC RAFFAELA DE LAURENTIIS

PRODUCTRICE

Trois semaines avant la sortie de *Conan le destructeur*, Raffaella De Laurentiis avait trouvé le temps, dans un programme plus que surchargé, de nous parler de sa carrière, de *Conan*, et surtout de la version filmée de *Dune*, que tout le monde attend.

On dit tant de choses, dans les milieux cinématographiques, sur la famille De Laurentiis, que nous n'étions pas très sûrs de l'accueil qui nous serait fait lors de notre entretien avec la fille de Dino de Laurentiis. La surprise n'en fut que plus agréable.

Raffaella De Laurentiis n'est pas seulement très jolie, avec ses cheveux blonds, elle aussi charmante et rieuse. Mais on aurait tort de ne pas la prendre au sérieux : le regard de ses yeux bruns, chaleureux, brille d'intelligence et de volonté.

Comment êtes-vous devenue productrice ?

J'ai commencé à travailler dans le cinéma à l'âge de quatorze ou quinze ans. Sur les trois mois de vacances d'été, j'en consacrais habituellement la moitié à une activité dans les studios ; je m'occupais des accessoires, des costumes... Je suivais des cours de dessin, d'architecture et de décoration pour le théâtre et le cinéma, à l'Académie de Rome. Je pensais que j'aimerais beaucoup travailler dans ce domaine.

Et puis vers dix-huit ans, Visconti m'a confié mon premier travail sérieux, hors de la sphère d'influence paternelle. J'étais assistante costumière pour *Ludwig*. Ce devait être une expérience beaucoup plus enrichissante à tous points de vue : j'étais aussi beaucoup mieux payée !

Je crois que c'est le film qui m'a convaincue que je ne serais jamais un génie dans le domaine auquel je m'étais consacrée. Il y a des choses, comme la mise en scène, la création de costumes et la décoration, pour lesquelles il faut avoir une certaine tournure d'esprit. Ce sont des domaines artistique dont mon sens pratique ne s'accommodait guère. Il y avait chez moi un côté pratique qui me poussait souvent à prendre des décisions parce que c'était moins cher, plus commode, plus intelligent ou plus rapide, et jamais parce que ce serait le plus beau costume qu'on ait jamais vu. C'est ainsi que je me suis doucement orientée vers la production, ce que j'ai trouvé beaucoup plus gratifiant.

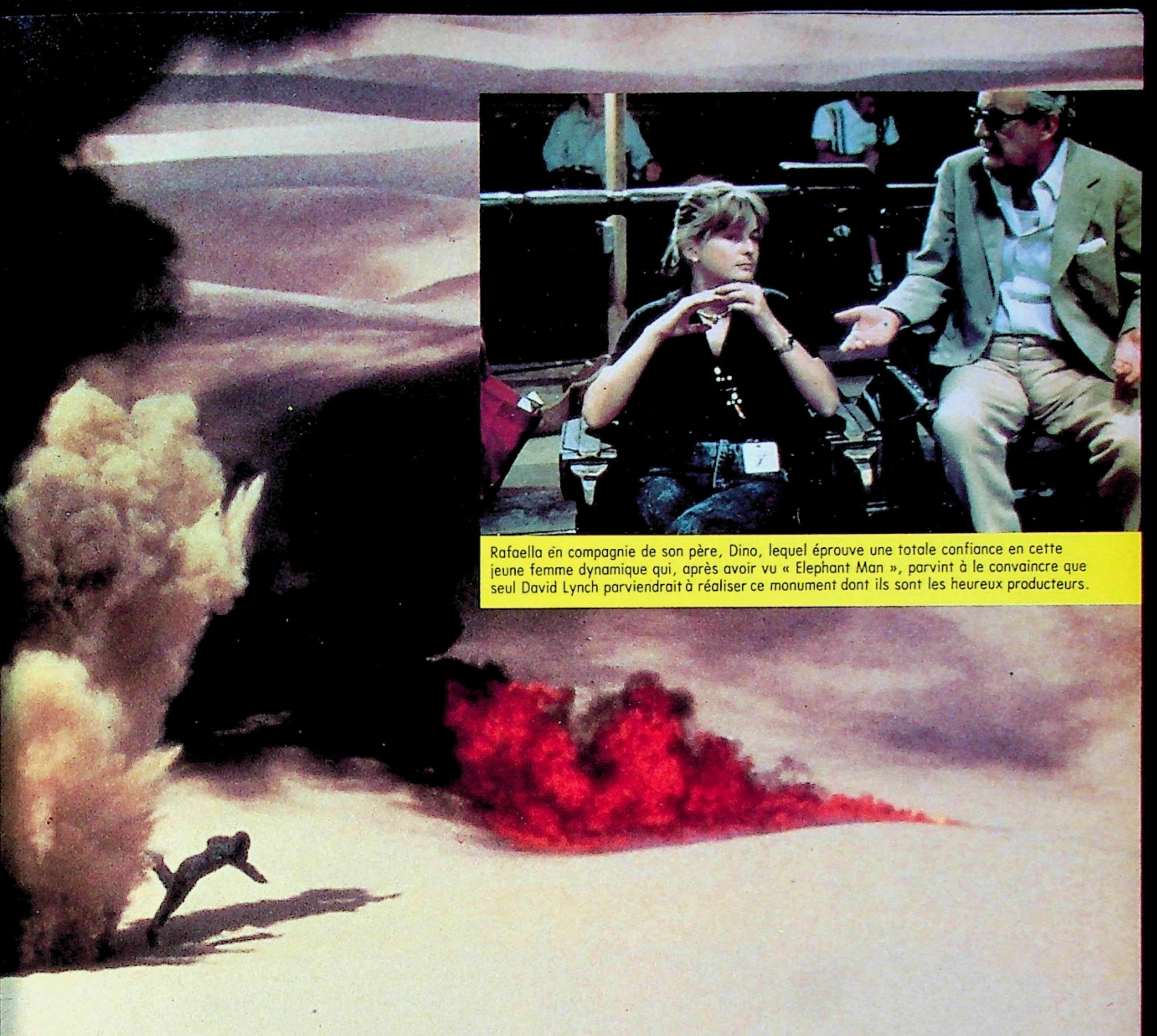
J'ai démarré comme assistante de production, et j'ai gravi lentement les échelons. Je suis partie pour Tahiti — pour l'île de Bora Bora, en fait — en 1977, où j'ai supervisé la construction des décors de *Hurricane*, et notamment de l'hôtel. C'est le travail de production le plus ardu que j'aie eu à résoudre, en raison des immenses décors qu'il y avait à ériger, et qui devaient ensuite être détruits. Nous avions tellement de matériel, et la construction de l'hôtel était un tel casse-tête que j'ai dû rester un an et demi sur place, ce qui n'était pas prévu au programme. Nous avons donc eu amplement le temps de concocter un tout petit film de rien du tout, intitulé *Beyond the Reef*. C'était ma première expérience dans le domaine de la production. Nous l'avons menée à bien avec seulement quatorze personnes.

Ces deux films étaient pour votre père ?

Oui. The *Hurricane* était un film de Dino. Il était allé s'installer aux Etats-Unis en 1973 alors que moi, j'étais restée en Europe. Et comme ce n'est qu'en 77 que je suis partie pour Tahiti, j'ai travaillé toute seule pendant quatre ans.

Le fait de travailler pour votre père vous a-t-il posé des problèmes psychologiques ?

Non. Lorsque je suis rentrée, c'est moi qui ai choisi de rester avec lui. Je m'étais prouvée à moi-même que je pouvais m'en sortir sans lui, et il aurait été stu-



Rafaella en compagnie de son père, Dino, lequel éprouve une totale confiance en cette jeune femme dynamique qui, après avoir vu « Elephant Man », parvint à le convaincre que seul David Lynch parviendrait à réaliser ce monument dont ils sont les heureux producteurs.

pide de ne pas travailler avec lui. Il fait tant de choses ! Il mène tellement de projets de front qu'il a toujours besoin de gens capables autour de lui pour l'aider. Et dans le mesure où je garde la liberté de ne faire que ce qui me plaît, je suis très satisfaite de cette collaboration.

N'avez-vous jamais eu l'impression d'être victime de préjugés, soit parce que vous étiez la fille de Dino, soit parce que vous étiez une femme, tout simplement ?

Plus maintenant. Je crois que j'en ai bavé, au début, plus parce que j'étais la fille de mon père que parce que j'étais une femme. Il y a toujours des gens pour s'imaginer qu'on vous emploie par favoritisme... Mais c'est fini, maintenant ; je me suis fait un prénom.

C'est un problème que je ne rencontre plus.

Comment avez-vous été impliquée dans le projet de* Dune *?

C'est une drôle d'histoire qui remonte au moment où je suis partie pour Tahiti pour ce qui devait être un week-end, et où je suis restée deux ans et demi. Je venais de lire « Dune », et j'avais été enthousiasmée. Je l'ai prêté à Dino, à mon frère, à toute la famille. Nous étions devenus de vrais fanatiques de « Dune ! »

DE RIDLEY SCOTT A DAVID LYNCH...

Dès ce moment-là, Dino a commencé à essayer d'en acheter les droits, ce qu'il obtint au moment précis ou j'apprenais que je devais rester au bout du monde jusqu'à la fin du film. Je lui ai laissé un mot sur son bureau pour lui dire que c'était moi et personne d'autre qui ferait *Dune*, même si je devais rester deux ans à Tahiti ! Par la suite, quelques années ont passé avant que nous ne montions le projet, en raison des difficultés que nous avons rencontrées avec le scénario.

Pendant un moment, Ridley Scott a été pressenti en tant que metteur en scène...

Il a travaillé sur le script avec l'aide d'un dénommé Wurlitzer, mais nous n'avons jamais vu arriver le résultat. Et puis Ridley s'est intéressé à *Blade Runner* et nous n'avons pas voulu attendre deux ans et demi qu'il finisse son film pour se remettre au travail.

Comment et pourquoi avez-vous retenu David Lynch pour écrire et réaliser le film ?

Lors de la sortie d'*Elephant Man*, *Conan* était presque terminé et nous cherchions toujours quelqu'un. Tout le monde faisait de la science-fiction, à ce moment-là ; de grosses machines de science-fiction. Or *Dune*, c'était autre chose. Nous avions le sentiment que ç'aurait été une erreur de le traiter sur le même plan, après tant d'années et tous ces films à grand spectacle. Nous avons donc décidé de suivre une voie différente et de chercher un metteur en scène qui avait fait ses preuves dans le traitement des personnages et des sentiments. Tout le monde avait eu les larmes aux yeux en voyant *Elephant Man* ; nous nous sommes dit que c'était l'homme qu'il nous fallait si nous voulions suivre cette direction.

Aviez-vous vu* Eraserhead *?

Non, je ne l'ai vu qu'après. C'est un film qu'on a du mal à juger objectivement, quand on connaît David comme je le connais. Lors de la projection, j'ai ri du début à la fin. Pour moi, c'est du David tout pur : j'y ai retrouvé tout son humour intact. Maintenant, si je ne l'avais pas connu lorsque j'ai vu *Eraserhead*, je ne sais pas si ça m'aurait tellement amusée. Il est plus probable que je serais sortie avant la fin, alors que là, je ne me suis pas ennuyée une seconde.

Vous avez apparemment d'excellentes relations de travail avec David, puisque vous avez même d'autres projets ?

Oh, nous nous haïssons ! (rire). Nous avons passé trois ans et demi de nos vies ensemble, David et moi, de neuf heures du matin à

onze heures du soir, tout le temps du tournage. Cela fera quatre ans le jour de la sortie du film. Nous disons toujours que c'est pire que si nous avions été mariés : ça en avait tous les inconvénients, mais pas les avantages. Nous avons eu environ une dispute très grave tous les trois mois. Enfin, peut-être moins : disons tous les quatre mois !

Que pensez-vous du film, en ce moment précis ?

Pour l'instant, je suis épuisée. Je n'en peux plus ; c'est le pire moment ; celui où toutes les frustations accumulées au cours des quarante-huit semaines de tournage se font sentir. On prend la mesure de sa responsabilité quand on se dit qu'on doit à tout prix sortir le film, et que le moindre jour de retard coûte des centaines de milliers de dollars. On pourrait s'imaginer que le plus dur est fait quand le film est dans la boîte, et c'est peut-être vrai pour un film normal, du genre de ceux qu'on voit au bout de vingt semaines ; mais pour *Dune*, ça ne se passe pas ainsi. Il va encore s'écouler une année avant la sortie, une année de : « Alors, ce truçage optique, il est bon ? Il est mauvais. Trop clair ? Trop sombre ? ». On en arrive à un tel écœurement qu'on ne peut plus en avoir une image. Et on a l'impression que les choses avancent si lentement... On donnerait n'importe quoi pour en voir une nouvelle scène de plus, un autre plan d'effets spéciaux...

Enfin, je crois que quand tout sera fini, ce qui ne saurait tarder, malgré tout, le résultat sera très gratifiant. Quel que soit le résultat au box-office, c'est un film magnifique. Il y a là vraiment un effort de renouvellement, et ça se voit.

DEMEURER FIDELE A L'AME DU ROMAN...

Vous aurez du mal à satisfaire tous ceux que le livre a fait rêver, de par le monde ?

Nous sommes restés fidèles à l'âme du roman. A son esprit. Cela a été un combat de tous les instants, depuis le premier jour. Et pourtant, ce ne sont pas les conseils qui nous ont manqué d'oublier un peu le livre, sous prétexte que ce serait désormais un film... On peut se permettre des libertés, dans une certaine mesure, mais à condition de préserver l'esprit de l'œuvre, son atmosphère. Je sais que des millions de gens ont lu le roman, qu'ils ont maintenant certaines images dans la tête, et que tout ce que nous pourrons leur montrer ne les satisfera pas si ce n'est pas l'exact reflet de ce qu'ils ont imaginé. Mais cela, nous le savions dès le départ. Nous avions parfaitement conscience de la difficulté de l'entreprise.

Il n'a pas dû être très facile non plus de produire* Conan the Destroyer *en même temps ?

Si je tenais à le faire, c'est surtout que tout le monde m'avait dit que c'était impossible : entreprendre un autre film en même temps que *Dune* ! Seulement je ne pouvais pas supporter l'idée que quelqu'un d'autre allait faire *Conan the Destroyer*. J'avais passé deux ans et demi de mon existence sur ce projet, alors, laisser la place à quelqu'un d'autre... J'ai décroché le téléphone et j'ai expliqué à Dino qu'il serait fou de laisser une autre personne produire le film. C'était *mon* film. « Mais comment vas-tu faire ? » m'a-t-il répondu, « tu est déjà sur *Dune* ! ». « Ne t'en fais pas pour ça. Donne-moi Arnold, je m'occupe du reste ». Et je suis partie pour le Mexique où je m'en suis bien sortie, au prix de quelques tours de passe-passe.

Comme de réutiliser quelques décors de* Dune*, revus et corrigés pour les besoins de la cause, peut-être ?

Non, non, pas du tout. Nous avons tourné sur les mêmes plateaux, et nous nous sommes donnés beaucoup de mal. Nous avons récupéré du matériel, mais pas les mêmes décors. Ç'aurait été impossible. On n'a jamais envie de se faire mal deux fois au même endroit, tout de même ! D'ailleurs, il y a dans *Conan* des tas de décors naturels, d'extérieurs, qui n'ont pas été exploités dans *Dune*.

Il ne nous est arrivé qu'une seule fois de nous retrouver au même en même temps ; c'était dans le désert, un décor naturel somptueux, et aussi très pratique, dans le nord du Mexique. C'était amusant ; sur la dune de droite, il y avait Arnold sur son cheval, des barbares encornés et un squelette de mammouth, et sur la gauche, les Fremen au grand complet, avec leurs distilles, en train d'escalader et de dévaler les dunes. C'était assez drôle de voir ces hommes des cavernes s'en donner à cœur joie dans le sable, ceux du passé d'un côté, ceux de dix mille ans dans le futur, de l'autre.

Ce qui m'a posé le plus de problèmes, ce fut de garder l'équilibre entre les deux réalisateurs, *surtout David*, qui est très jaloux ! Chaque fois qu'il me posait une question, si je répondais « une seconde, il faut que je m'occupe de Richard», il devenait bleuâtre. Sans compter qu'au début, je passais mon temps à appeler Richard, David, et David, Richard. Ce qui ne leur faisait vraiment plaisir, ni à l'un, ni à l'autre.

Etait-il décidé depuis le début que vous tourneriez au Mexique ? Aviez-vous fait ce choix pour des raisons économiques ?

En partie, oui, mai c'était aussi le seul endroit du monde où j'avais pu trouver huit plateaux suffisamment grands pour ce que nous voulions faire, et qui soient libres au moment voulu. Les studios étaient prêts à fermer ; le gouvernement allait mettre la clé sous la porte. Nous avons utilisé au maximum le potentiel de ces huit plateaux, et plutôt deux fois qu'une. Et puis c'était un superbe désert. Je ne m'en suis pas tout de suite rendu compte, mais dès que je m'en suis aperçue, nous avons exploité les possibilités de construction en bois offertes par l'environnement. Les artisans mexicains sont très doués pour les travaux minutieux ; ils nous ont fait des choses qui n'auraient pas de prix aux Etats-Unis, parce que personne ne sait plus les faire. Et le désert n'était qu'à une heure et demie de route des studios.

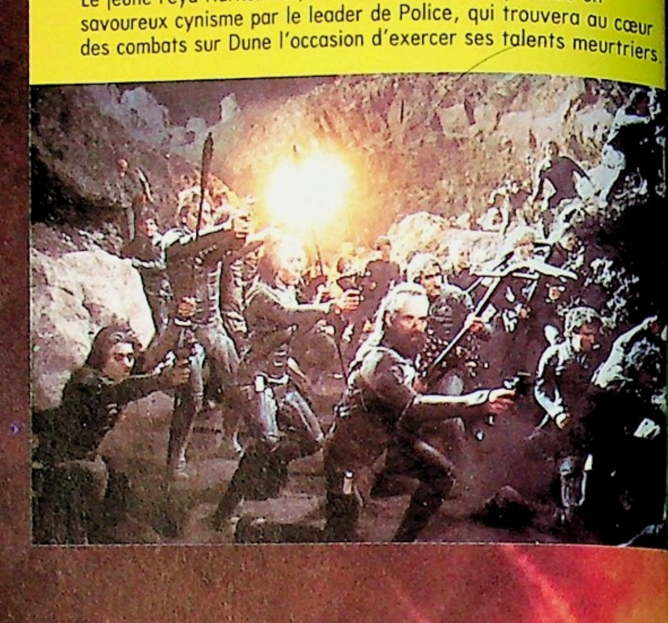
Cela dit, le tournage n'a pas toujours été tout seul ; le Mexique n'est pas un pays facile, et la technologie y est plutôt primitive. Ils ont quarante-cinq ans de retard sur nous, et il fallait tout faire venir d'ici. Ce qui n'arrangeait rien. Mais enfin, c'était un défi intéressant à relever.

Nous avons entendu dire que vous aviez eu des ennuis avec le matériel destiné aux effets spéciaux, qui aurait été confisqué ?

Il ne se passait pas une journée qu'on ne nous confisque quelque chose ! Et ça a duré deux ans et demi... Il n'y a pas de lois qui régissent le tournage des films, contrairement à ce qui se passe en Tunisie, par exemple, où on peut importer tout son matériel pour la durée du tournage. Ça n'existe pas au Mexique, en dépit des promesses du gouvernement local, qui prétend tout mettre en œuvre pour aider les poductions étrangères et ne fait rien pour cela. Et puis c'est le royaume du bakchich ; tout le monde vit à coup de pots-de-vin. Ils confisquent le matériel pour qu'on les paye pour le récupérer. Ce n'est pas une source de revenus, pour eux ; c'est un mode de vie.

Mais si vous comparez les économies réalisées sur le coût de construction des décors aux in-

Le jeune Feyd Harkonnen, neveu du Baron, campé avec un savoureux cynisme par le leader de Police, qui trouvera au cœur des combats sur Dune l'occasion d'exercer ses talents meurtriers.







convénients liés à l'importation du matériel, au temps perdu et à tous les ennuis que vous avez pu rencontrer, considérez vous encore le résultat comme positif ?
Cela dépend du pays auquel on se réfère. Si l'on compare à l'Espagne, par exemple certainement pas : l'Espagne est un pays magnifique pour travailler ; il y a des techniciens formidables, le matériel est irréprochable, mais il n'y a pas de studios comme ceux que nous avons trouvés au Mexique. Nous n'aurions pas pu tourner *Dune* en Espagne. Ah, s'ils avaient eu les studios qu'il nous fallait, le film aurait coûté bien moins cher et nous aurions mis deux fois moins de temps à le faire. C'est comme en Italie ; même problème : ils avaient les techniciens et tout ce qu'il fallait, mais pas de studios assez grands. Et pas de désert ! Quant aux Etats-Unis, il ne faut pas y penser ; le film nous aurait coûté encore beaucoup plus cher ici. En Angleterre, nous aurions dépensé une fortune dans la construcion des décors, et le résultat aurait été un peu plus coûteux que la formule que nous avons choisie.

Combien de personnes avez-vous emmenées au Mexique ?
Beaucoup. Près de cent-cinquante pour *Dune*, et cinquante-cinq pour *Conan*.

Comment peut-on s'occuper de tant de gens pendant aussi longtemps ?
Ce n'est pas facile. C'est même ce qu'il y a de plus difficile dans ce métier. Il y a des tournages en extérieurs qui virent au cauchemar intégral. Mexico est la ville la plus importante du monde : elle est surpeuplée, plus que polluée et l'altitude est beaucoup trop importante pour qu'on puisse respirer. Tout le monde a été malade. J'ai moi-même attrapé trois fois la salmonellose. Nous avions presque toujours quelque chose qui n'allait pas.

A un moment, vous aviez pressenti John Dykstra pour les effets spéciaux, et ça ne s'est pas fait. Pourquoi ?
Parce qu'il a un mode de fonctionnement tel que nous n'avions aucun contrôle possible sur le coût final, et que je ne peux pas travailler si je ne sais pas ce que cela va coûter. Et comme il ne voulait pas travailler selon mes méthodes, et que je ne voulais pas adopter les siennes, il valait mieux nous quitter dès le début.

Vous n'avez jamais craint de vous retrouver sans personne pour faire les effets spéciaux du film ?
Oh si ! Environ une fois par jour pendant quatre ans !

LA REALISATION DES EFFETS SPECIAUX

Et qu'est-ce qui vous a amenée à choisir Van Der Veer ?
Le fait que j'aie finalement décidé que nous ferions nous mêmes les prises de vues des effets spéciaux. Au départ, je voulais faire appel à l'I.L.M., parce que j'ai d'excellentes relations avec eux. Ce sont des gens sérieux et je les aime beaucoup. Mais ils étaient tellement occupés avec *Jedi* qu'ils ont été obligés de refuser. C'est ainsi que j'ai pensé à John Dykstra car je ne me sentais pas capable de m'en sortir toute seule.
C'est pourtant bien ce que j'ai été obligée de faire quand John nous a quittés. Le rôle des compagnies spécialisées consiste à effectuer les prises de vues des effets spéciaux : les fonds bleus, les projections frontales, les maquettes - dont ils assurent la construction - et la composition des images. Alors j'ai embauché des maquettistes, j'ai fait faire des maquettes et je les ai fait filmer. J'ai choisi des opérateurs de prises de vues, des spécialistes et ainsi de suite, et j'ai confié la composition des images à Van Der Veer.
Et voilà comment, au lieu de n'avoir affaire qu'à un seul homme, je me suis retrouvée avec vingt-cinq interlocuteurs, tous responsables de leur propre département et qui, tous, devaient me rendre des comptes. Barry Nolan, de chez Van Der Veer, passait son temps à venir me faire des déclarations du genre : « J'aurai du mal à composer les images si vous ne changez pas légèrement le fond, ou si vous n'éclaircissez pas un peu le premier plan... ». Il travaillait en laision étroite avec les autres, mais en fait, il n'était responsable que du mariage des différents éléments, et nous avons tout fait nous mêmes, en fin de compte. Et c'est ce que j'aurais fait dès le début, si j'avais su. C'est juste que je craignais de manquer d'expérience et que j'avais l'impression d'avoir besoin d'un spécialiste. Ce qui n'a pas été possible.

Avez-vous maintenant le sentiment d'en savoir suffisamment sur les effets spéciaux pour entreprendre seule un Dune II *?*
Si nous menons ce projet à bien, ou tout autre, c'est ainsi que je ferai, et pas autrement. Etre un bon producteur, cela consiste à prendre constamment la température de son film ; à savoir exactement, à tout moment, ce qu'on fait du moindre centime, et pourquoi. Parce que, quand on le sait, on peut prendre la décision de dépenser dix dollars pour obtenir un effet particulier qui en vaudra vingt à l'écran. On ne sert qu'à une chose : en mettre le plus possible sur l'écran. Et cela, on ne peut le faire que si on a les commandes parfaitement en mains. Je ne les avais pas, je n'ai pas vu où passait l'argent et cela ne marchait pas jusqu'au moment où j'ai repris le contrôle des opérations.

Les effets spéciaux ont-ils tous été tournés au Mexique ?
Oui. On m'avait avertie que j'étais folle de tourner les effets spéciaux au Mexique, à quoi j'avais répondu que nous avions tourné là-bas neuf mois, que nous y avions un personnel hautement qualifié, des gens qui se connaissaient tous : pourquoi, dans ces conditions, tout laisser tomber pour recommencer ailleurs à zéro ? Nous avions constitué une bonne équipe, qu'importaient quatre mois de tournage supplémentaire au Mexique, même si personne ne l'avait prévu ?
Il a fallu faire venir les vers. Nous avions d'abord envisagé de les filmer aux Etats-Unis, avec John Dykstra, mais quand j'ai appelé Carlo Rambaldi, il m'a dit que ses vers marchaient. Et que s'ils marchaient aux Etats-Unis, ils marchaient tout aussi bien au Mexique.
Il les a donc fourrés dans un camion et il est venu nous rejoindre au Mexique.
En fin de compte, tout s'est bien passé. C'était plus dur que prévu, parce que nous avons dû tourner en deux fois moins de temps qu'il n'aurait fallu, mais je suis très contente du résultat. En faisant tout nous mêmes, nous en donnons plus au spectateur. Autrement, nous aurions été obligés de renoncer à certaines choses, trop onéreuses.

Y a-t-il des choses que vous auriez faites différemment, rétrospectivement ?
Oui, tout ce dont nous venons de parler. J'aurais pris l'initiative de faire faire les effets spéciaux moi-même huit mois plus tôt.

Cela ne vous ennuierait pas de nous parler du budget de Dune *?*
Je peux vous dire que nous sommes tout à fait dans les normes, et que le budget du film est nettement inférieur à tous ces chiffres ronflants qu'on peut lire un peu partout. Je pourais vous citer trente films qui ont coûté beaucoup plus cher que *Dune*, et qui n'auraient jamais dû coûter autant d'argent !

ENTRETIEN AVEC KYLE MAC LACHLAN

PAUL ATREIDES

Débarqué sur cette planète hostile où la haine des Harkonnen lui ravira son père et les siens, Paul devra faire la preuve de son courage d'Atreides, et de ses facultés héritées des Ben Gesserit, pour gagner le respect des Fremen, remporter l'ultime victoire sur lui-même et prétendre ainsi au nom de Muad'Dib...

***Dune* est-il votre premier rôle professionnel ?**

Au cinéma, oui, mais cela faisait déjà six ans que je faisais du théâtre, à Seattle, dans des troupes de répertoire et quelques théâtres de province. Je ne m'étais pas encore risqué à New York, mais c'est ce que j'aurais fait quelques semaines plus tard, si je n'avais pas reçu ce coup de fil au sujet de *Dune*. J'avais l'intention de monter à New York, mais j'ai été détourné vers le Mexique.

Vous avez lu* Dune *très jeune, et vous étiez tombé amoureux du livre, à ce qu'il parait ?

En effet. Je devais avoir quatorze ou quinze ans, et j'avais été subjugué. C'était l'un de mes livres de chevet, et il l'est resté ! Je le connaissais par cœur lorsqu'ils m'ont demandé de venir auditionner pour le rôle de Paul, à Seattle. Je crois que ça m'a beaucoup aidé. Lorsque j'étais plus jeune, je m'étais profondément identifié à Paul, qui a été un de mes compagnons de lecture pendant plusieurs années.

Et pourquoi vous ?

Je dirais que j'ai été « importé »... La compagnie de production avait fait appel à une agence de casting, chargée de dénicher des talents à Los Angeles mais aussi en dehors de Los Angeles. C'est une femme, Elizabeth Lustig, qui m'a repéré. En fait, j'ai été le seul acteur qu'elle ait ramené d'une tournée à Washington, Seattle et San Francisco pendant que ses associés se promenaient entre New York et Chicago. Ils ont dû voir des quantités de gens avant de faire leur rapport à David et Raffaella ! C'est Elizabeth qui leur a parlé de moi, David et Raffaella ont jeté un coup d'œil aux photos qu'elle leur avait rapporté et ils lui ont dit qu'ils aimeraient me rencontrer. C'est ainsi que j'ai fait leur connaissance.

Cela a dû vous faire un drôle d'effet d'être choisi pour incarner un personnage auquel vous vous étiez identifié pendant des années ?

Je crois que ce n'est pas fréquent, mais toutes les circonstances qui ont entouré ce tournage sont assez inhabituelles en leur genre. D'abord, j'ai été très heureux d'apprendre qu'il était question de le porter à l'écran, et le fait que l'on fasse appel à moi précisément pour ce rôle avait quelque chose de presque inquiétant. En tout cas, c'était étrange.

FAÇONNER LE PERSONNAGE, EN COLLABORATION AVEC LE REALISATEUR...

Que s'est-il passé lorsque vous êtes arrivé au Mexique ?

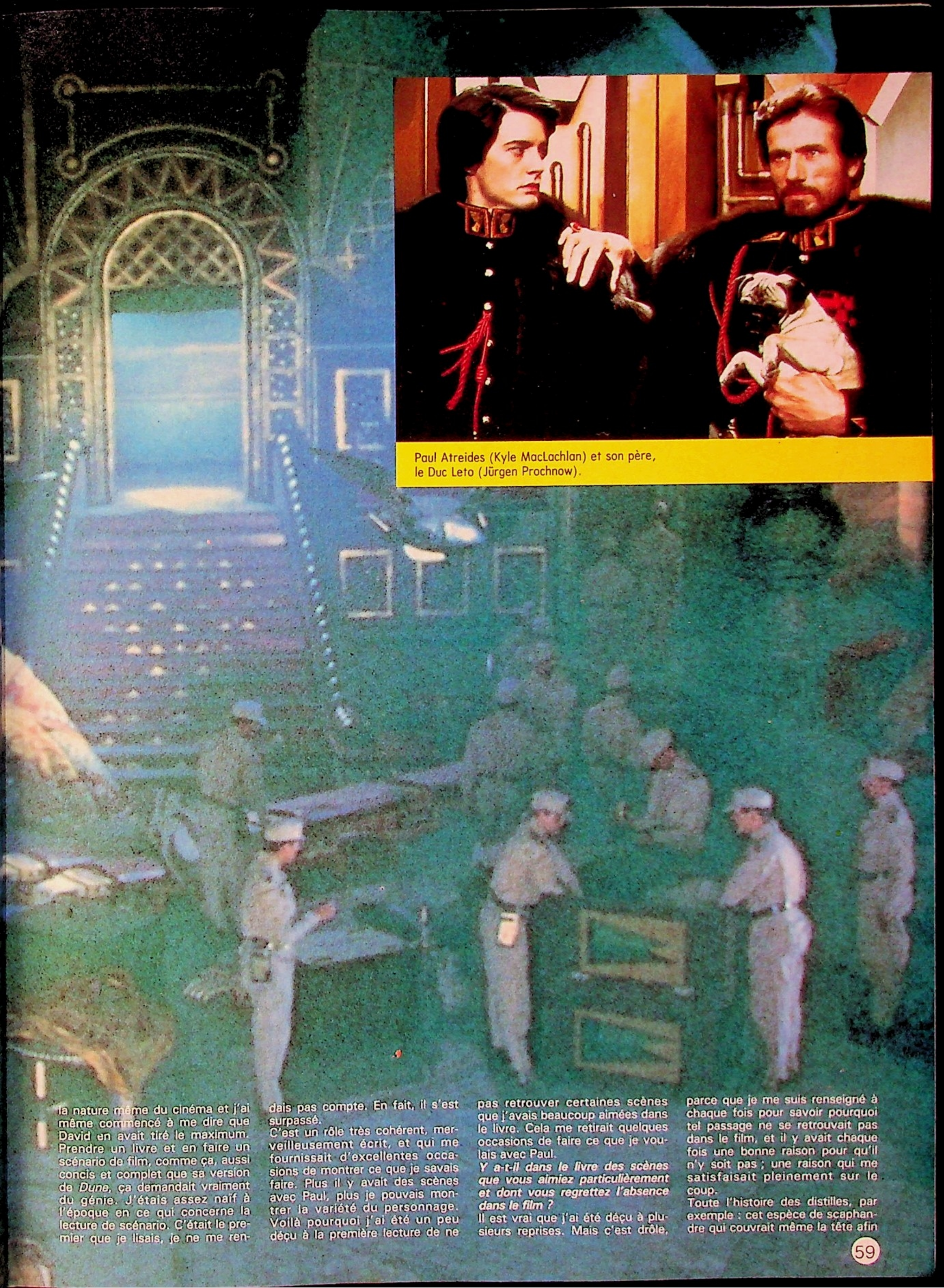
Le premier jour, c'était le 28 février, il n'y avait que David et Raffaella. Le tournage ne devait commencer qu'un mois plus tard. J'ai passé ces trente jours à explorer les décors, à m'habituer à l'environnement, à parler du script avec David, à fourrer mon nez partout : dans les différents départements chargés de la production, des costumes, du maquillage et des coiffures, à regarder comment les choses se préparaient et se mettaient en place ; je me suis habitué, progressivement à ce qui devait être *Dune*, et je me suis en particulier préparé au premier jour de tournage.

Avez-vous eu une influence quelconque sur le personnage de Paul tel qu'on le découvrira à l'écran ?

Un peu. Lorsque je suis arrivé, le script en était à sa sixième mouture ; il était terminé. Mais en cours de tournage, chaque fois que j'ai eu une idée, j'en ai parlé à David et nous avons changé certaines répliques, nous en avons ajouté, nous en avons supprimé d'autres. Je me suis efforcé de clarifier dans mon esprit le personnage de Paul tel que David le voyait, et d'y ajouter un peu de moi-même. Nous l'avons en quelque sorte façonné ensemble.

Aviez-vous une idée précise du personnage de Paul ? Quelle a été votre impression en lisant le script ? Répondait-il à votre attente ?

Certainement, oui. La première fois que j'ai lu le scénario, je n'ai pas été à proprement parler déçu, mais j'en attendais davantage. Je me suis vite rendu compte que c'était impossible compte tenu de



Paul Atreides (Kyle MacLachlan) et son père, le Duc Leto (Jürgen Prochnow).

la nature même du cinéma et j'ai même commencé à me dire que David en avait tiré le maximum. Prendre un livre et en faire un scénario de film, comme ça, aussi concis et complet que sa version de *Dune*, ça demandait vraiment du génie. J'étais assez naïf à l'époque en ce qui concerne la lecture de scénario. C'était le premier que je lisais, je ne me rendais pas compte. En fait, il s'est surpassé.

C'est un rôle très cohérent, merveilleusement écrit, et qui me fournissait d'excellentes occasions de montrer ce que je savais faire. Plus il y avait des scènes avec Paul, plus je pouvais montrer la variété du personnage. Voilà pourquoi j'ai été un peu déçu à la première lecture de ne pas retrouver certaines scènes que j'avais beaucoup aimées dans le livre. Cela me retirait quelques occasions de faire ce que je voulais avec Paul.

Y a-t-il dans le livre des scènes que vous aimiez particulièrement et dont vous regrettez l'absence dans le film ?

Il est vrai que j'ai été déçu à plusieurs reprises. Mais c'est drôle, parce que je me suis renseigné à chaque fois pour savoir pourquoi tel passage ne se retrouvait pas dans le film, et il y avait chaque fois une bonne raison pour qu'il n'y soit pas ; une raison qui me satisfaisait pleinement sur le coup.

Toute l'histoire des distilles, par exemple : cet espèce de scaphandre qui couvrait même la tête afin

de récuper toute l'eau qui s'évaporait du corps pour le recycler... Les masques auraient pratiquement empêché les acteurs de faire leur travail ; ç'aurait été un problème intéressant. Cela ne signifie pas que je suis parfaitement satisfait de la solution qui a été retenue, seulement ç'aurait été une difficulté tout autre à surmonter. Comme le fait qu'il n'y ait pas de cape avec le costume... Nous aurions été amenés à travailler autrement ; le résultat aurait pu être intéressant à voir. C'est ce genre de choses que j'ai regrettées.

Je pensais que les Fremen étaient en général un peuple de nomades. De *vrais* nomades, capables de se déplacer. Paul était essentiellement entraîné à la guérilla, et c'est à cela qu'il entraînait son peuple ; or qui dit guérilla dit des déplacements d'une grande rapidité, donc des possessions minimum. J'ai eu l'impression que leur environnement était constitué de choses plutôt encombrantes ; les conditions de vie du Sietch ne se prêtaient pas si bien que ça à l'errance.

Et puis j'ai déploré l'absence d'un certain nombre de scènes qui, à mon avis, auraient été superbes, mais qu'il était vraiment impossible d'y intégrer. Elles n'avaient pas leur place dans le script.

Quelle différence cela fait-il pour vous de travailler pour le théâtre et pour le cinéma ?

La plus grande différence, ce sont les répétitions. Au théâtre, on a quatre semaines de répétitions avec le metteur en scène et une ou deux personnes, et le jour de la première, on se retrouve au milieu d'un million de gens. Au cinéma, on répète un peu tous les jours. La veille de la prise de vues, on s'est bien cassé la tête sur le scénario, on a réfléchi à toutes sortes de choses très subtiles sur le personnage, on imagine des quantités de possibilités ; et puis on vient avec tout ça devant la caméra et c'est à peine si on a le temps de faire son choix. C'est comme si c'était la caméra qui le faisait pour nous. Je dirais que le film fait davantage appel à la spontanéité et à l'état d'esprit du moment que le théâtre. Pour moi, la grande différence réside dans ces deux approches distinctes de la répétition. Jouer pour la caméra a ses avantages ; on n'a pas à se soucier des réactions du public. On a conscience de la présence de l'appareil, évidemment, mais ce n'est pas la même chose ; c'est plus intime. Et puis sur un plateau de cinéma, il n'y a guère qu'une quinzaine ou une vingtaine de personnes dans l'entourage immédiat de l'acteur. Par bien des côtés, c'est bien plus petit qu'une scène de théâtre. C'est ce qu'il y a d'agréable. Voilà les deux différences majeures.

UNE BAGARRE FINALE AVEC STING...

Il y a aussi l'ordre dans lequel on tourne les séquences, au cinéma ?

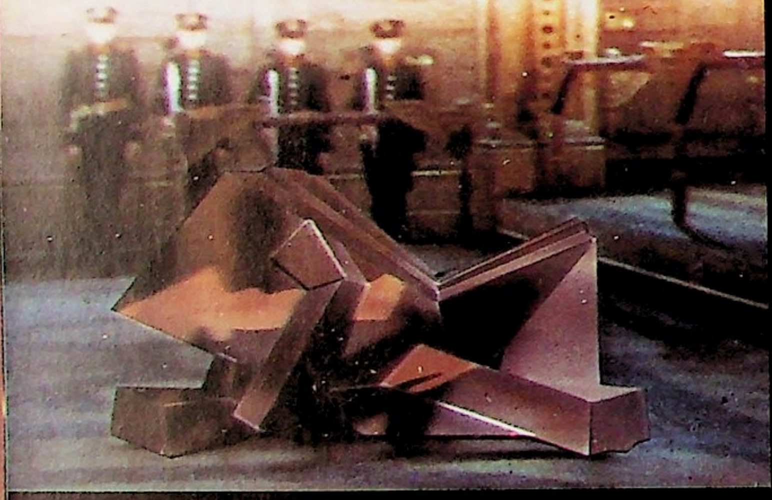
A cet égard, j'ai eu la chance : leur succession était logique. Le tournage ne respectait pas exactement la chronologie, mais il s'est déroulé selon trois sections principales. On en terminait une complètement avant de passer à la suivante. Il y avait la jeunesse de Paul, puis la fuite dans le désert et la quête pour l'eau vitale, et enfin le changement mystique, à la fin. Tout se passait à l'intérieur de l'une de ces trois séquences. Cela m'a beaucoup aidé. Il fallait que je réfléchisse un peu à la succession des événements, que je retrouve l'état d'esprit exact dans lequel j'étais censé être, mais tout semblait aller de soi. Et puis le metteur en scène était toujours là pour donner un avis, un conseil. Comme je vous le disais, un film, c'est une succession d'instants tirés de leur contexte, mais ça ne pose pas autant de problèmes qu'on pourrait le croire.

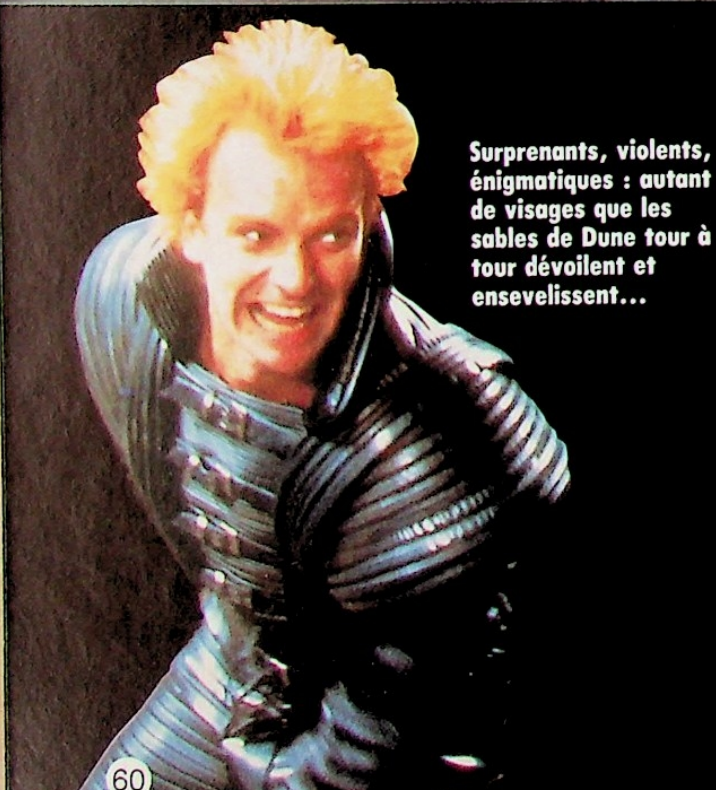
Comment s'est passé le tournage avec Sting ?

Ça, c'était très intéressant. Nous n'avions pas beaucoup de scènes ensemble ; nous n'avions guère qu'un combat, à la fin du film. Ça s'est très bien passé. Il a un long entraînement de danseur derrière lui et il bouge bien. Il a un contrôle parfait de son corps et nous nous sommes magnifiquement tirés de la scène. Il a été gentil avec moi. Il avait amené avec lui un synthétiseur, une guitare et une boîte à rythmes qu'il avait installés dans sa loge, et il m'avait proposé de venir m'en servir chaque fois que je voudrais ; ce que j'ai fait. C'était plutôt chic de sa part.

Il y avait d'autres acteurs très connus, dans* Dune. *Quel effet cela vous a-t-il fait de travailler avec eux ? Vous n'avez pas été paralysé par le trac ?

Non, pas trop. Je ne connaissais pas trop bien le monde du cinéma



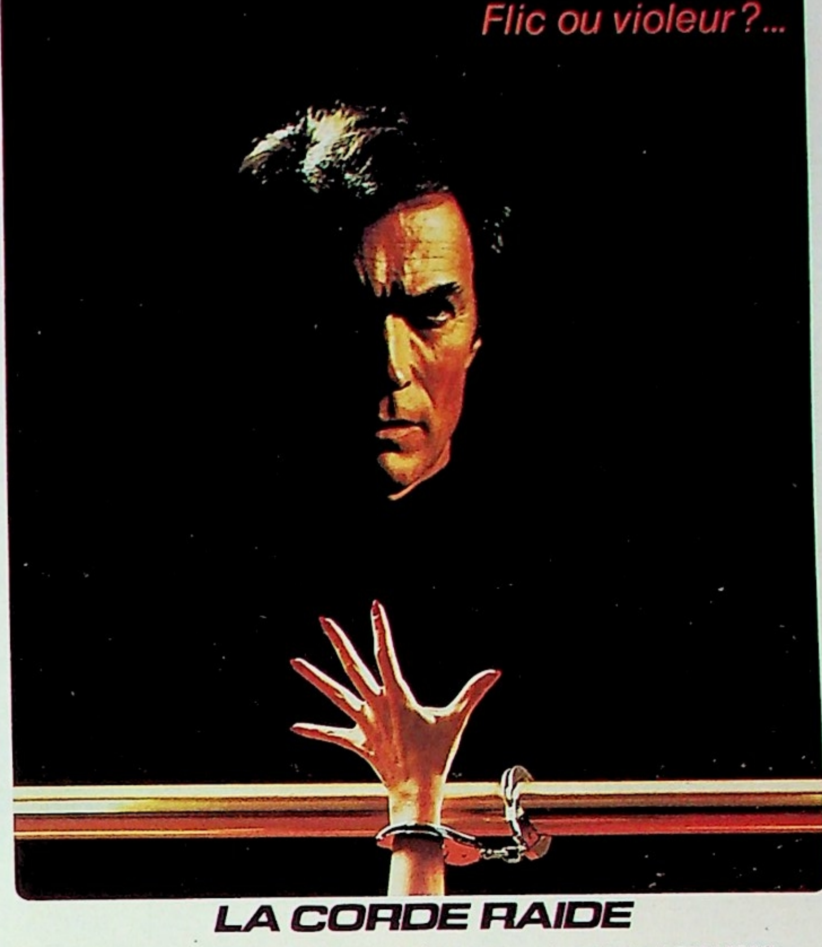


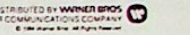
Surprenants, violents, énigmatiques : autant de visages que les sables de Dune tour à tour dévoilent et ensevelissent...

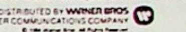


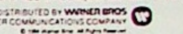
Stephen King
HORROR KID
Après CARRIE SHINING CHRISTINE
D'après STEPHEN KING «HORROR KID» avec PETER HORTON
et LINDA HAMILTON Scénario de GEORGE GOLDSMITH
D'après une nouvelle de STEPHEN KING Musique de JONATHAN ELIAS
Producteur Exécutif EARL GLICK · CHARLES J. WEBER
Produit par DONALD P. BORCHERS · TERRENCE KIRBY
Mise en scène de FRITZ KIERSCH
© 1983 New World Pictures
Distribué par I.D. Films











LA CORDE RAIDE

Tightrope. U.S.A. 1984. Un film réalisé par Richard Tuggle • **Scénario** : Richard Tuggle • **Directeur de la photographie** : Buce Surtees • **Montage** : Joël Cox • **Musique** : Lennie Niehaus • **Son** : William Kaplan • **Décors** : Ernie Bishop • **Production** : Malpaso • **Distributeur** : Warner-Columbia • **Durée** : 115 mn • **Sortie** : le 16 janvier 1985 à Paris.

Interprètes : Clint Eastwood (Wes Block), Geneviève Bujold (Beryl Thibodeaux), Dan Hedaya (Inspecteur Molinari), Alison Eastwood (Amanda Block), Jennifer Beck (Penny Block), Marco St. John (Léandre).

L'histoire : « A la Nouvelle-Orléans, quelqu'un assassine des prostituées avec une étrange prédilection pour des adeptes de l'érotisme sado-masochiste. L'inspecteur Wes Block, de la brigade criminelle, qui vit seul avec ses deux filles depuis que sa femme l'a quitté, est chargé de l'enquête. Il se rendra bientôt compte que c'est sa propre personne qui est visée... »

L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Depuis 1971, année où il fonde sa propre société de production, Malpaso, et commence à prendre pleinement en main sa carrière, Clint Eastwood a su s'imposer comme le plus ecclectique des acteurs-metteurs en scène d'Hollywood. Né en 1930, à San Francisco, son intérêt pour le sport au lycée technique d'Oakland l'emporte sur ses études théâtrales. Après son diplôme, il travaille comme bûcheron dans l'Oregon. Ensuite il est appelé sous les drapeaux, puis il s'inscrit à l'Université de Los Angeles. Tout en s'essayant au métier d'acteur, il est successivement manœuvre dans un garage, pompier en forêt et gérant d'immeuble. En 1954, il décroche un modeste contrat aux studios Universal et, pendant dix-huit mois, tient des petits rôles dans des productions mineures. La série *Rawhide* de la chaîne CBS lui offre sa chance. Huit saisons durant, il est Rowdy Yates. Sergio Leone, encore inconnu, lui propose alors le rôle principal d'un western qu'il doit tourner en Espagne. Eastwood accepte : la trilogie d'*Une poignée de dollars* va faire de lui une vedette internationale. Devenu célèbre, au sommet de sa profession, il rentre à Hollywood en 1967. Il y tourne *Pendez-les haut et court* de Ted Post avant de rencontrer Don Siegel pour *Un shériff à New York*. Le film inaugure une longue et fructueuse collaboration. Les productions Malpason ont, depuis quatorze ans, démontré l'étendue du registre d'Eastwood et ses qualités évidentes de réalisateur. D'incessants efforts pour briser l'image acquise ont enrichi et développé son jeu, et ses choix, souvent imprévisibles, ont dégagé peu à peu sa personnalité complexe. A preuve, le romantique hautain et coupable dans *Breezy*, le fataliste amateur de blues et de jazz de *L'épreuve de force*, et le chansonnier rustaud de *Doux, dur et dingue*, ou encore son émule, le rêveur country de *Bronco Billy* et de *Honkytonk Man*.

Franco-canadienne, née à Montréal, Geneviève Bujold est élevée dans un couvent pendant onze ans. Elle entre au Conservatoire du Québec et paie ses études en travaillant comme ouvreuse dans un cinéma de Montréal. Elle fait ses débuts sur scène dans le « Barbier de Séville ». Au sein de la troupe du Théâtre du Rideau Vert, elle se produit en français comme en anglais à travers le Canada. Parallèlement, elle interprète plus de soixante pièces radiophoniques et émissions de TV. A l'occasion d'une tournée en France, elle est découverte par Alain Resnais qui la dirige, face à Yves Montand, dans *La guerre est finie*. Elle tourne ensuite sous la direction de Philippe de Broca *Le roi de cœur*, et sous celle de Louis Malle dans *Le voleur*. Elle se partage dès lors entre le théâtre et le cinéma, l'Europe et l'Amérique. Sur scène, elle interprète les grands rôles du répertoire : « Roméo et Juliette », « Maison de poupée », « Crime et châtiment ». Au cinéma, elle devient une star internationale en 1969 grâce au personnage d'Anne Boleyn dans *Anne de mille jours* de Charles Jarrot, son premier film américain. En 1970, *Isabel*, réalisé par son futur mari Paul Almond lui vaut l'Oscar canadien. *Saint-Joan* de G.B. Shaw, une mémorable production de Hallmark Hall of Fame, marque ses débuts à la TV américaine. Geneviève Bujold compte parmi ses films des années 70 : *Act of the Heart*, de Paul Almond, *Les Troyennes*, de Michael Cacoyannis, *Tremblement de terre*, de Mark Robson, *Alex and the Gypsy*, de John Korty, *Obsession*, de Brian de Palma, *Le pirate des Caraïbes*, de James Goldstone et *Meurtre par décret* de Bob Clark. Après la naissance de son second fils, elle prend une retraite de deux ans dans sa villa de Malibu. Elle revient devant les caméras pour *Monsignore*, de Franck Perry où elle interprète la novice amoureuse du Père Flaherty (Christopher Reeve). Puis *Choose me* d'Alan Rudolph

HORROR KID

Children of the Corn. U.S.A. 1983. Un film réalisé par Fritz Kiersch • **Scénario** : George Goldsmith, d'après la nouvelle de Stephen King • **Directeur de la photographie** : Raoul Lomas • **Montage** : Harry Keramidas • **Musique** : Jonathan Elias • **Son** : John Earl Stein • **Effets spéciaux** : Max W. Anderson • **Production** : New World Pictures • **Distributeur** : ID Films • **Durée** : 93 mn • **Sortie** : le 23 janvier à Paris.

Interprètes : Peter Horton (Dr. Burt Stanton), Vicky Baxter (Linda Hamilton), R.G. Armstrong (Diehl), John Franklin (Isaac), Courtney Gains (Malachai), Robby Kiger (Job), Anne-Marie Mc Evoy (Sarah), Julie Maddalena (Rachel).

L'histoire : « Gatin, Nebraska. Des enfants massacrent tous les adultes, sous la pulsion d'un démon. Trois ans plus tard : le jeune Dr. Burt Stanton et sa petite amie Vicky Baxter traversent le Nebraska pour se rendre à Seattle. Sur fond de radio évangéliste, des champs de maïs s'étendent à perte de vue. A Gatin, le petit Joseph, serrant nerveusement sa valise, s'enfuit apeuré sous les hauts épis qui forment une jungle menaçante. Soudain, il est confronté au sournoi Malachai, armé d'un couteau... Burt et Vicky poursuivent leur route, lorsque Joseph, la gorge tranchée, percute de plein fouet la voiture de Burt. D'étranges événements s'ensuivent, fourvoyant le jeune couple dans l'horreur de Gatin, ville fantôme au milieu d'un labyrinthe de maïs. Tentant de percer tous ces étranges phénomènes avec l'aide de deux enfants, Burt mène l'enquête tandis que Vicky est capturée par le gang Malachai. Burt va alors tenter de briser le sanglant rituel païen en éloignant les enfants de l'influence de leur leader Isaac, décidé à sacrifier les intrus... »

L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Fritz Kiersch, le jeune réalisateur, a fait son apprentissage dans la publicité. Après avoir été assistant-opérateur durant huit ans, il a travaillé dans une agence dont les clients étaient souvent des Anglais tel Tony Scott, de passage aux USA. Il a ensuite fondé sa propre maison de production. *Horror Kid* est son premier film pour la New World Pictures, l'ex compagnie de Roger Corman. Il s'agit d'un petit budget tourné en moins d'un mois dans les Siouxland, Iowa. Trois différentes villes, Salix, Hornick et Whiting ont servi pour reconstituer la communauté étrange de Gatin. Le scénariste, George Goldsmith, a adapté la nouvelle de Stephen King en conservant une étroite unité de temps et de lieu. Hormis un bref prologue et quelques fugitifs flash-backs, l'histoire se déroule sur douze heures, de l'aube à la tombée de la nuit. Donald P. Borchers, co-producteur, est également le vice-président de la New World. A ce titre, il s'est notamment impliqué dans la production d'*Angel*, *Vice Squad*, *Hurlements* et *New York 1997*.

Peter Horton est également musicien, auteur compositeur et réalisateur d'un court métrage d'après une nouvelle de F. Scott Fitzgerald. Né à Bellevue, Washington, il passe sa jeunesse à voyager d'Europe en Orient, avant de s'installer en Californie. Alternant les petits rôles et les accompagnements musicaux auprès de groupes rock, Peter apparaît notamment au théâtre dans « Un tramway nommé désir », au cinéma dans *Fondu au noir* et à la télévision dans *Dallas*.

Linda Hamilton a quitté le collège à 19 ans pour satisfaire sa vocation théâtrale. Elle se rend ensuite à New York et étudie auprès de Nicholas Ray au Lee Strasberg Theatre Institute. Elle s'installe après à Los Angeles, où elle décroche de nombreux rôles dans des séries TV. Au cinéma, on a pu la voir dans *Stoneboy*, *Night-Flowers* et *T.A.G.*

avant qu'on ne fasse appel à moi pour *Dune*, de sorte que leurs noms n'évoquait pas pour moi d'images très fortes, comme si je les avais vus au cinéma depuis que j'étais tout petit. Je n'ai donc pas été frappé lorsque je les ai rencontrés en chair et en os. Sauf peut-être quand j'ai fait la connaissance de Max Von Sydow, mais ça venait tout simplement de sa carrure et de son extraordinaire personnalité. Il a un pouvoir terrifiant sur les gens. Et puis il y avait quelques acteurs que j'avais vus dans les films ; ainsi le Munichois Jurgen Prochnow, qui jouait dans *Das Boot*. J'ai été très heureux de travailler avec lui ; j'avais admiré son jeu dans ce film, et ça m'a fait grand plaisir de tourner quelques scènes avec lui. N'importe comment, quand on se met au travail, il n'y a plus place pour le trac ou ce genre de sentiments. Il faut s'y mettre, prendre son script et réfléchir à la scène. On en revient toujours à ça.

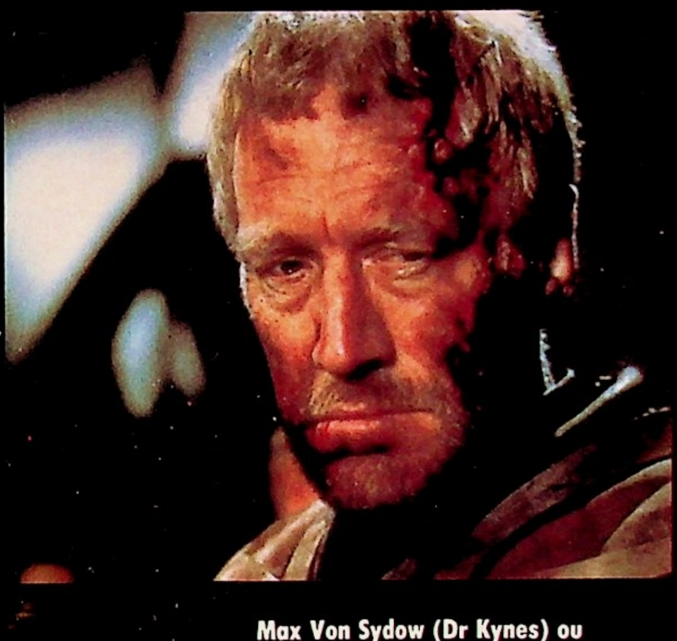
Vous n'avez pas dû vous ennuyer, avec cette distribution internationale et ces techniciens venus des quatre coins de la planète ?

Ça non ! Chacun avait apporté avec lui ses habitudes et ses coutûmes particulières, sans parler de sa langue et de son comportement habituel. Pour le jeune acteur tout juste débarqué de Seattle que j'étais, c'était une joie de tous les instants, non seulement de rencontrer des gens formidables, mais encore de travailler avec eux. Il y avait des acteurs vraiment remarquables, dans ce film, et le fait d'en être l'un des interprètes principaux m'a donné l'occasion de faire quelque chose avec presque tous. C'était merveilleux. D'ailleurs, c'est l'une des très grandes satisfactions que m'aura apportées ce film : celle de rencontrer et de pouvoir travailler avec ces gens.

DES LIENS D'AMITIES TRES ETROIT AVEC JURGEN PROCHNOW...

Ces acteurs expérimentés vous ont-ils aidé de leur expérience, vous en ont-ils fait bénéficier ? Avez-vous eu l'impression qu'ils faisaient des efforts particuliers pour aider le petit nouveau ?

J'ai bien regardé ce que faisaient les autres, mais cela ne me disait pas ce que cela donnerait à l'écran. J'ai observé la façon de travailler de Kenny Mc Millan, je l'ai vu tourner une scène entière depuis mon perchoir auprès de la caméra et cela m'a paru très intéressant, mais comment savoir comment ça se traduirait en images, ou si c'était dans cette direction là qu'il fallait que je travaille ? Je ne savais pas si c'était ce à quoi je souhaitais que Paul ressemble, ou ce qu'on en retrouverait à l'écran. Je me suis donc plus ou moins contenté de faire ce que je pensais devoir correspondre au personnage, et quand à écouter l'avis de quelqu'un, je me suis surtout fié à celui de David. Après tout, c'était à lui de savoir ce qu'il attendait de moi. Quant aux autres acteurs, c'était surtout lors des répétitions ou des séances de travail qu'ils m'ont aidé. J'ai eu la chance de travailler avec des hommes merveilleux et des acteurs en tous points remarquables. Travailler pour un film, c'est plus intime, ça se passé un bon moment avec nous, c'est ce que je préfère. Rien que le fait qu'ils soient tous excellents m'a beaucoup aidé. Travailler avec un bon acteur, c'est toujours un plaisir.



Max Von Sydow (Dr Kynes) ou l'impassibilité d'un Fremen, face à des luttes acharnées pour la capitale possession de l'Epice...

Tous les acteurs étaient-ils présents d'un bout à l'autre du tournage, ou bien arrivaient-ils et repartaient-ils continuellement selon les besoins de la cause ?

Ils arrivaient et repartaient. Ils restaient une, trois ou cinq semaines, selon l'importance de leur rôle. C'est probablement Francesca Annis qui est restée le plus longtemps. J'ai été tout le temps là, et Everett McGill a également passé un bon moment avec nous. J'ai bien regretté que Max Von Sydow ne reste pas plus longtemps ; il a été le premier à s'en aller.

C'est un personnage ! Il est déjà très imposant, physiquement, et il émane de lui une aura de puissance, très impressionnante. C'est l'un des acteurs qui m'a le plus profondément marqué.

Quels sont les autres personnes qui ont eu une influence sur vous ?

Disons avant tout que chacun des acteurs avec lequel je me suis retrouvé devant la caméra ou avec lequel j'ai eu un contact personnel, direct, m'a influencé d'une façon ou d'une autre. Tous ceux que j'ai eu l'occasion de regarder travailler m'ont inspiré un grand plaisir et une profonde admiration. Par ailleurs, pour sortir du domaine strictement professionnel, je me suis fait de très grands amis : nous ne nous quittions plus, Everett McGill, Patrick Stewart et moi. Jurgen, qui incarnait mon père, est devenu l'un de mes meilleurs amis. Nous avons noué des liens d'amitié très étroits au cours de ce tournage. Maggie Anderson, avec qui nous travaillions la voix, est une femme formidable. Et David Lynch aussi ; nous sommes maintenant très amis.

Parlez-nous un peu des problèmes physiques posés par le tournage au Mexique ?

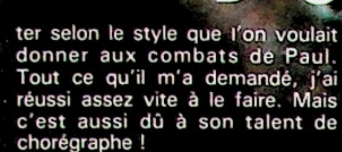
C'était très pénible ; le tournage a été considérablement compliqué par les problèmes d'infrastructure, et toutes leurs conséquences mentales et émotionnelles. C'était éprouvant à tous points de vue, mais je crois que je m'en suis bien sorti. Cela dit, Mexico n'est pas à proprement parler un paradis sur terre...

Rafaella nous a parlé d'une journée de tournage où vous vous êtes retrouvés d'un côté des dunes, et Conan, de l'autre. Etiez-vous de la partie, ce jour-là ?

Oh oui ! En fait, j'étais déjà reparti pour l'Europe lorsqu'on m'a rappelé pour tourner certaines scènes dans le désert. Mais à ce moment-là, ils avaient déjà commencé les prises de vues de *Conan*, dans le même coin de désert. Ça a posé quantité de problèmes matériels : ils avaient toujours besoin sur l'un des tournages des projecteurs utilisés pour l'autre, quand ce n'était pas les caméras ou ce genre de choses ; nous ne pouvions pas filmer nos scènes d'explosions, ni eux les leurs... Ça a été un furieux gâchis. Nous avons fini par tourner tous les plans dont nous avions besoin, mais ça n'a pas été sans mal.

Avez-vous subi un entrainement physique particulier pour ce rôle ?

J'ai travaillé avec un chorégraphe avant les scènes de combat, mais j'étais à mon avantage : je n'aurais pu recevoir un meilleur entraînement dans ce domaine que celui de l'Université de Washington. L'escrime n'a plus de secret pour moi. J'ai en outre étudié les arts martiaux pendant cinq ou six ans. J'étais donc très versé dans les deux domaines où je devais être le plus mis à contribution. Mon professeur s'est surtout efforcé de donner une direction à mes connaissances, de les orien-



ter selon le style que l'on voulait donner aux combats de Paul. Tout ce qu'il m'a demandé, j'ai réussi assez vite à le faire. Mais c'est aussi dû à son talent de chorégraphe !

Avez-vous fait appel à des techniques de combat particulières ?

Oui, afin de donner un aspect futuriste aux scènes en question. Nous avons en particulier longtemps répété les combats à l'épée tels que les pratiquaient les samouraïs, comme ceux que l'on voit dans *Shogun*. Mon professeur m'a également inculqué des mouvements de base saccadés, comparables à des pas de danse. Il m'en a enseigné une dizaine, que nous avons adaptés à la dague au lieu de l'épée. L'arme du film est en effet un poignard de vingt-sept centimètres de longueur.



Malgré ses principes et le conditionnement subi pour faire de lui un homme soumis à ses maîtres, le Dr Yueh (Dean Stockwell, à droite) deviendra par amour un traitre ambigu dont l'infidélité précipitera la Chute de la Maison Atreides...

LA CHEVAUCHEE DES VERS DE SABLE...

Comment s'est passée la chevauchée des vers des sables ?

D'une infinité de façons différentes. Certaines scènes ont été filmées en travelling latéral, sur une très longue section reconstituée, notamment au début, au moment de la chasse, avant que je ne plante mon harpon. Après, quand on rentre à l'intérieur, c'est filmé à l'écran bleu.

Quelle est votre scène préférée, et quelle est celle qui vous a donné le plus de mal ?

L'une de mes scènes préférées est celle de la boîte à douleur. C'est l'une des premières grandes scènes que j'ai tournées avec Sian Phillips. C'est une merveilleuse actrice et je crois que nous avons fait du bon travail ensemble.

Quand à la scène qui m'a donné le plus de mal, elle a été coupée. C'était une scène dans le désert, avec Jamis. Elle rompait le rythme, c'est pour cela qu'on ne la verra pas, mais je n'en suis pas mécontent.

Avez-vous été souvent mis à contribution pour des cascades ?

J'ai livré beaucoup de combats. Pour un autre, très important, et une chute de rocher, ils ont fait appel à un cascadeur anglais qui m'a également remplacé pour un ou deux sauts qui l'amenaient à atterrir sur un genre de skateboard. Mais j'ai effectué les combats, la plupart du temps. J'en ai fait le plus possible moi-même, parce que j'avais une meilleure maîtrise du personnage que quinconque, et que je ne voulais pas que le cascadeur le fasse bouger, évoluer, différemment de ce que j'estimais être le comportement normal de Paul.

Connaissant le roman comme vous le connaissiez, vous deviez avoir une idée précise du caractère de Paul et ça a dû vous aider à lui donner la vie, en quelque sorte ?

Certainement, oui. A la lecture du livre, j'avais des idées bien arrêtées sur Paul. Par la suite, j'en ai eues sur le script, mais ma seule préoccupation a bien vite été de faire en sorte que Paul donne aux spectateurs l'impression d'être un individu de chair et de sang, et c'est ce que j'ai pû faire, avec l'aide de David.

Avez-vous rencontré Frank Herbert ?

Bien sûr ! Nous avons passé plusieurs jours ensemble, au début du tournage, et je suis allé le voir chez lui, à Port Townsend, il y á quelques mois, alors que je jouais dans une pièce. Je l'ai même vu plusieurs fois. Nous nous entendons très bien, et j'ai l'impression de pouvoir parler de tout avec lui. C'est quelqu'un de formidable.

Seriez-vous prêt à jouer dans la ou les suites à* Dune*, s'il y en a ?

J'ai signé un contrat par lequel je m'engageais à en faire cinq, dont celui que je viens de terminer. Paul apparaît dans les trois premiers romans, mais pas dans les deux suivants. S'ils décident d'en faire un deuxième puis un troisième, je suis donc certain d'être de la fête.

Comment voyez-vous votre carrière ?

Je voudrais qu'elle soit longue... Longue et solide. Je voudrais travailler avec de bons metteurs en scène et de bons acteurs, et je ne voudrais pas renoncer à la scène pour l'écran, ou le contraire. J'ai encore un certain nombre de rôles à tenir sur scène, auxquels je tiens beaucoup, mais j'ai aussi d'autres projets pour le cinéma.

Quels sont les rôles que vous aimeriez incarner ?

Richard dans *Ah, Wilderness*, de Eugène O'Neil, par exemple. J'aimerais bien rejouer dans *Roméo et Juliette*, dans le rôle de Roméo, ou de Mercutio. Mais il y en a d'autres que je voudrais bien interpréter pendant que je suis encore jeune.

Au cinéma, je suis plutôt attiré par les films classiques, par le style et l'envergure. Et puis les films d'aventure, mais pas classiques, du coup : *Les Trois Mousquetaires*, et pourquoi pas *Les Quatre Mousquetaires* ? Ce serait amusant, du bon cinéma d'aventure, et il s'agit en outre d'une période qui me fascine. D'un autre côté, je suis séduit par les films comme *Mad Max*, qui relèvent aussi de l'aventure, mais à une toute autre époque. En fait, pour l'instant, tout m'intéresse !



ENTRETIEN AVEC DEAN STOCKWELL

DR. YVECH

Pour la plupart des cinéphiles, le nom de Dean Stockwell évoque instantanément l'image d'un petit garçon blond qui tenait la vedette dans les années 40. Dean Stockwell, qui est le fils d'un acteur de Broadway (lequel prêta sa voix au Prince Charmant dans *Blanche Neige et les sept nains*) vit le jour en 1936, au nord de Hollywood. Dès l'âge de sept ans, il faisait ses débuts d'acteur dans une pièce intitulée *The Innocent Voyage*.

« Les très jeunes acteurs ne sont plus une curiosité, aujourd'hui », nous confie-t-il, « mais à l'époque, nous étions très peu à jouer au cinéma. Il y avait Margaret O'Brien, Roddy McDowell, trois ou quatre autres gosses et moi. J'étais donc un drôle d'animal en mon genre, surtout aux yeux des autres. Par ailleurs, je n'étais jamais vraiment allé à l'école ; en ce temps là, les studios étaient équipés pour permettre aux enfants de suivre des cours, à raison de trois heures par jour, cinq jours par semaine. En cours de tournage, on se précipitait entre deux prises de vues pour suivre un quart d'heure de cours, puis on retournait sur le plateau continuer son travail, et ça recommençait à la fin du plan suivant ».

Le plus important, en ce temps-là, c'est que Stockwell faisait la conquête du public dans tous ses films — pour la plupart tournés pour la M.G.M. : il tint la vedette aux côtés de Franck Sinatra et Gene Kelly dans la comédie musicale *Anchors Aweigh*(1945) et on le revit dans des films comme *The Green Years* (1946), *Gentleman's Agreement* (1947) et *The Secret Garden* (1949), mais son rôle le plus célèbre, c'est certainement Losey qui le lui a donné dans *Le Petit garçon aux cheveux verts* (1948). « Curieusement, ce film fut un plaisir à faire, pour moi, parce que j'avais pigé ce qui se passait, de quoi il était réellement question. C'était un constat contre la guerre. Le gamin était un orphelin de guerre, et ses cheveux devenaient verts pour exprimer le fait qu'il ne fallait plus jamais qu'il y ait de guerre, parce que ça ne faisait que des orphelins. C'était un film très puissant, et une bonne partie de ceux qui avaient participé à sa réalisation furent accusés de communisme. Je l'avais vraiment pris à cœur, même si pour moi c'était un très mauvais moment à passer, à cause des perruques et des problèmes que cela m'occasionnait : je souffrais d'une infection du cuir chevelu qui m'a duré une année entière pendant laquelle j'ai eu le crâne à vif et sanguinolent. Ça n'avait pas d'importance : j'adorais ce film, et c'était tout ce qui comptait. C'était formidable ». Stockwell a aussi incarné le héros de Rudyard Kipling, Kim, dans le film du même nom, interprété par Errol Flynn, en 1950.

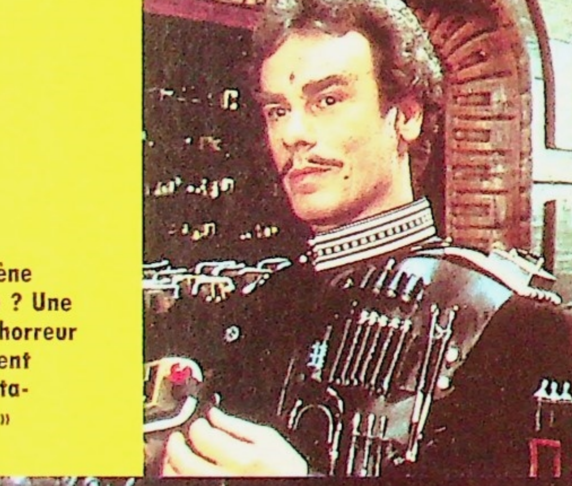
Vers l'âge de seize ans, Stockwell décida de prendre du recul et d'abandonner la carrière d'acteur. « Ça marchait bien », nous raconte-t-il, « j'avais fait des films qui étaient devenus des classiques, mais tout ce que je connaissais du monde et de la vie participait d'un environnement pour le moins étrange : celui des studios, et quelque part, je me rendais bien compte qu'il devait y avoir autre chose, mais que je ne le saurais jamais si je ne quittais pas ce milieu pour y aller voir. Voilà comment j'ai tout laissé tomber du jour au lendemain, après avoir obtenu mon diplôme d'études secondaire. Ma mère savait que c'était inévitable. Les deux dernières années, j'étais allé au lycée, comme tout le monde, et c'était insupportable. Intolérable. Tout le monde me détestait et ça ne se passait pas bien du tout. J'ai donc fichu le camp à l'autre bout des Etats-Unis, j'ai changé de nom ; personne ne me connaissait plus, et je ne suis revenu qu'à 21 ans ».

En rentrant à Hollywood, Stockwell a retrouvé les caméras, mais de télévision, cette fois : il joua dans un nombre de dramatiques télévisés suffisant pour lui permettre de réussir son examen de passage de l'enfance à l'âge adulte, crucial pour un comédien. Il fut deux fois couronné meilleur acteur à Cannes, en 1959 — il avait alors 23 ans — pour son interprétation du rôle principal de *Compulsion*, qu'il avait créé à la scène, et en 1962 pour *A Long Day's Journey Into Night*, où il incarnait le personnage d'Edmund Tyrone. Mais il devait rencontrer

de plus en plus de difficultés à trouver du travail, et dans des films qui lui plaisaient, surtout.
Les amateurs de fantastique se rappellent peut-être de l'avoir vu en 1970 dans *Dunwich Horror*, cette production AIP dans laquelle il incarnait le vil Wilbur Whateley.
« Je ne sais plus comment je me suis retrouvé là-dedans », se demande-t-il. « J'étais, et je suis toujours, un fervent admirateur de Lovecraft, et l'idée de tourner dans un film adapté du Maître me transportait. Cela dit, l'histoire était passablement délayée. Je crois que ça n'avait pas grand-chose à voir, en fait, avec Lovecraft ; c'était un film de genre, et ils avaient associé son nom à la chose, mais c'est tout. Je me demande combien de ceux qui sont allés le voir connaissaient vraiment l'œuvre de Lovecraft, qui avait une autre intensité que ce film. D'abord, il n'y avait pas une seule fille, dedans ; ils ont imaginé d'y rajouter Sandra Dee, et puis ont été obligés de lui substituer une doublure pour la scène de l'autel, parce que sa mère avait refusé qu'elle s'y allonge à moitié nue !
« Tout ça était traité sur un ton idiot, ironique. Du moins est-ce dans cet esprit que j'ai interprété mon rôle. Je ne sais pas si on s'en est bien rendu compte, mais je maniais l'ironie avec la délicatesse d'une masse d'armes dans le film. Je crois que ce qu'il y a de mieux dedans, c'est la scène où l'on voit le type prendre la fille, la flanquer sur l'autel et réciter des incantations sur son corps, vers la fin du film. Le script précisait qu'il ouvrait sa chemise, or dans le livre il était dit quelque part qu'il avait des tatouages étranges, inquiétants, sur tout le corps. Je m'étais donc débrouillé pour me faire peinturlurer la poitrine par un de mes amis, George Herns, un artiste remarquable. Je l'avais fait venir un matin au studio, et il avait passé quatre heures à me décorer la poitrine de caractères bizarres, comme des hiéroglyphes, ou des caractères runiques. On ne voit que ça quand j'ouvre ma chemise, tous ces caractères insolites ».
C'est en 1973 que Stockwell réapparaît dans *Le Loup-garou de Washington* : « Dès le début du tournage, j'ai compris que ce film recélait un potentiel extraordinaire », se remémore-t-il. « Il a été assassiné au montage. Ce n'était pas seulement un film de loup-garou ; c'était en même temps une satire politique. Tout à fait par hasard, c'est au beau milieu du tournage que l'affaire Watergate a éclaté ; et il se trouvait qu'un certain nombre de détails de l'histoire et du scénario coïncidaient avec l'actualité, sans que personne n'y ait pris garde. Le personnage habitait le Watergate, il ressemblait un peu à John Dean, il sortait avec la fille du Président, et la première personne à se faire tuer lorsqu'il se change en loup-garou, c'est Martha Mitchell. C'était complètement dingue, et il y avait quelque chose de très fort, là-dedans, mais tout a été gâché ».
Stockwell devait ensuite jouer dans *Wrong is Right*(1970), avec Sean Connery, et, plus récemment dans un film nicaraguyen, *Alcino and the Condor*. Dans *Dune*, qu'il fit juste après un film de Juan Lopez Moctezuma, *To Kill a Stranger*, Stockwell incarne le perfide Dr Yueh.
C'est au retour d'une tournée avec Harry Dean Stanton et Wim Wenders pour la promotion de *Paris-Texas*, autre film couronné à Cannes, qu'il nous a consacré un moment pour nous parler du tournage de *Dune*.

Etiez-vous un amateur de* Dune*, avant de participer au tournage ?
Oui, j'avais lu le roman en 1966 ou 67, mais curieusement, à l'époque, je n'avais jamais pensé que ça pourrait devenir un film ; tout y est tellement intériorisé... Maintenant, si on me l'avait fait lire en me demandant ce que je pensais d'une adaptation cinématographique possible, je l'aurais peut-être vu d'un autre œil. Et pourtant, j'aurais sûrement été sceptique, tellement les obstacles à l'adaptation à l'écran étaient importants. C'est bien prouvé par les différentes tentatives d'adaptation avortées. Il aura fallu que Raffaella s'y attaque pour qu'il en sorte enfin quelque chose.

« Si vous voulez qu'un acteur donne le meilleur de lui-même Vous obtiendrez tout de lui, et son amour en plus. »



« Ma scène préférée ? Une scène d'horreur absolument épouvantable !... »

Est-ce vous qui avez fait le premier pas pour obtenir un rôle dans le film ?
Par suite de circonstances assez compliquées, je me suis retrouvé à Mexico début 82 pour un tournage. Nous travaillions à Churubusco, mais en fait, nous étions tout le temps partis en extérieurs. J'avais entendu dire que De Laurentiis avait retenu le studio et qu'ils étaient en train de construire les décors de *Dune*, mis en scène par David Lynch. J'ai donc fait un nœud à mon mouchoir et je me suis dit qu'avant de partir, il fallait que j'aille faire un tour par-là pour leur faire des offres de service.
L'avant-dernier jour du tournage, nous étions tout près du studio de sorte que à l'heure du déjeuner, je demandai à Juan Lopez Moctezuma, le réalisateur du film, s'il aurait la gentillesse de me présenter à l'équipe de *Dune*. Il ne demandait pas mieux, et je rencontrai donc David à la cafétéria. C'est alors que nous découvrîmes, à ma grande stupéfaction, que nous avions déjà fait connaissance, il y avait des années de cela. « Je suis amoureux de *Dune* », lui dis-je à toutes fins utiles, « et je suis enchanté que ce soit vous qui le mettiez en scène. Je voudrais jouer

dedans ». J'avais abattu mes cartes. Il se donna une seconde de réflexion, puis il fut bien obligé de me dire que le casting était en principe terminé.
Je lui souhaitai donc bonne chance, de tout cœur, et le quittai là-dessus. Après quoi je repartis à Los Angelès pour un téléfilm. C'est là que ma femme m'appela pour me dire que mon agent avait téléphoné au sujet d'un projet au Mexique. Je pensai aussitôt à un autre film, qui se tournait également au Mexique, avec l'équipe que j'avais quittée quelques mois plus tôt. Je rappelai mon agent qui m'expliqua qu'il s'agissait en fait de *Dune*. J'étais fou de joie ! Ils faisaient appel à moi pour le rôle du Dr Yueh, que j'acceptai avec enthousiasme.
A la fin du téléfilm, je rentrai chez moi et j'appelai David Lynch à Mexico. Il me raconta ce qui s'était passé : John Hurt, qui était pressenti pour le rôle, avait dû se désister parce qu'il était pris pour autre chose, et c'est à la suite de notre fortuite rencontre à Mexico que David avait pensé à moi. Le plus intéressant, c'est qu'au cours de notre conversation, il me fit ses excuses : « Si ma réaction a dû vous

témoignez-lui du respect.

paraître étrange, lorsque vous êtes rentré dans le réfectoire, ne m'en veuillez pas, c'est qu'on m'avait dit que vous étiez mort », m'a t-il raconté. Je m'empressai de lui confirmer que c'était une information nettement exagérée. J'étais très étonné, parce que c'était la première fois que j'entendais dire qu'on me croyais mort. Cela dit, je me sens plus vivant que jamais ! C'était formidable de travailler avec lui !

Qu'avez-vous pensé du tournage de Dune à Mexico ?

Les conditions de tournage n'étaient pas très confortables, mais j'ai eu de la chance : mes costumes étaient simplement en tissu ! David fait une fixation sur le caoutchouc — je ne sais pas si vous le savez, mais il est fasciné, on peut même dire passionné, par le caoutchouc ! Il a travaillé avec le costumier sur les costumes des soldats, et ils étaient tous faits en caoutchouc. Il y en avait qui pesaient jusqu'à 80 kilos ! Je crois que les plus légers faisaient dans les 35 ou 40 kilos... et tout en caoutchouc, au Mexique, en plein été ! Les gens passaient leur temps à tomber en syncope dans tous les coins. Comme je vous le disais, j'ai été relativement privilégié, car mon costume n'était qu'en bon vieux tissu.

Ayant déjà tourné un film dans ces conditions, vous saviez ce qui vous attendait ?

Oh oui. J'étais au courant pour le brouillard, la pollution et l'altitude. La pollution est effroyable, là-bas. Pire qu'à Los Angelès. Je crois que c'est le pire au monde. Et puis par bonheur, toutes mes scènes étaient tournées en studio ; je n'ai donc pas eu la chance ou la malchance de devoir me propulser dans le désert pour les prises de vues. Je crois que ç'aurait été encore pire. Je suis resté huit semaines sur place, dont six de tournage.
J'ai eu l'occasion de travailler avec des producteurs en tous points remarquables, mais jamais avec quelqu'un d'aussi dynamique que Raffaella ! Dans la production, elle est vraiment dans son élément naturel ; tout donne si bien l'impression d'aller de soi qu'elle met tout le monde à l'aise. Il ne viendrait à l'idée de personne d'en abuser, parce qu'elle ne se laisserait pas faire, mais elle n'impose à personne des conditions de travail stressantes. Elle est formidable.
David Lynch est un homme merveilleux, aussi. Il a un très grand respect de l'acteur, et les comédiens réagissent favorablement à cette attitude, je vous prie de le croire. Si vous voulez faire plaisir à un acteur et qu'il vous donne le meilleur de lui-même, témoignez-lui du respect ; vous obtiendrez tout de lui, et son amour en plus. C'est ce que fait David. Non seulement c'est un technicien passionné par les effets et le matériel ; il s'intéresse aussi au drame qui se déroule sur l'écran. Pour moi, c'est là la définition d'un bon réalisateur. Et c'est avec des réalisateurs comme ça que je voudrais toujours travailler. C'était une vraie partie de plaisir.

Vous ne vous êtes pas senti un peu isolé, dans une ville aussi immense et pénible que Mexico ?

Nous n'avions pas le temps de nous sentir isolés. Même si nous ne tournions pas tous les jours, ce qui était le cas de la majorité d'entre nous. C'est une ville gigantesque, mais nous nous étions tous dans des hôtels situés dans le centre — donc assez loin, en taxi, du studio. Les acteurs étaient presque tous dans le même quartier, dans deux ou trois hôtels différents, à quelques pâtés de maisons les uns des autres. Les jours où l'on travaillait, on s'occupait de tout pour nous, mais les autres jours, il n'y avait qu'à faire le tour du quartier pour tomber sur Sting, Max Von Sydow ou le cameraman. Et quand on allait dîner, on était sûr de trouver Raffaella et tout un groupe chez l'Italien du coin, ou David et quelques autres dans un autre restaurant. On se serait vite cru à un Festival du film, rien que par l'atmosphère cosmopolite.

Ce devait être très stimulant de travailler avec autant d'acteurs internationaux de talent ?

Oui, c'est toujours un sentiment très gratifiant que de se retrouver entouré d'acteurs de premier plan. C'est bon pour l'ego ! Et puis c'est très agréable, parce qu'on ne peut pas faire autrement que de constater à quel point ils sont compétents, profondément concernés par ce qu'ils font et professionnels jusqu'au bout des ongles. On peut compter sur eux ; le travail en est facilité d'autant.
Je suis un grand admirateur de Max Von Sydow, et c'était un grand moment de ma vie, de le rencontrer et de lui donner la réplique. C'était fabuleux. Il n'y a pas beaucoup de gens qui me font perdre mes moyens ; pourquoi lui ? Je n'en sais trop rien. Peut-être parce qu'il est tellement raffiné. En tout cas, j'ai été très impressionné. C'est quelqu'un de très simple, doux et de contact agréable. Très agréable. Il m'a dit qu'il avait admiré un de mes films, et ça m'a achevé. S'entendre dire par quelqu'un qu'on admire autant qu'il a apprécié une chose que l'on a faite, c'est ce que je connais au monde de plus merveilleux. On a l'impression de marcher sur des nuages.
J'ai eu beaucoup de plaisir à travailler avec Ken McMillan, qui est un acteur plus que consciencieux, presque maniaque. Nous avons passé beaucoup de temps ensemble, lorsque nous ne travaillions pas. Nous allions visiter les environs. Je me suis bien amusé en sa compagnie. C'est l'archétype de l'acteur, si tant est que cela existe.

Qu'avez-vous pensé lorsqu'on vous a annoncé quel rôle on vous réservait ?

D'abord, je me fichais éperdument du rôle qu'on pouvait bien me confier, dès l'instant que j'étais dans le film. Et puis j'ai relu le livre pour me rafraîchir la mémoire. Je me suis dit tout simplement que c'était un rôle important ; pas seulement un soldat, un personnage avec des tripes. Si j'avais dû choisir un rôle moi-même, je crois que celui-ci aurait été parmi les premiers.

Quelle est votre scène préférée ?

Il y en a une que je considère comme très intéressante, d'un point du vue strictement graphique ; je crois que le public ne l'oubliera pas et qu'il n'a pas fini d'en parler. Le Dr Yueh travaille pour les deux camps, évidemment, et à un moment donné, avant que le ciel ne leur tombe sur la tête, tout le monde se rend bien compte qu'il doit y avoir un traître dans la Maison des Atreides, mais sans savoir qui c'est, bien sûr. Et c'est là qu'il y a une courte scène dans le laboratoire du Dr Yueh où il procède aux autopsies ; imaginez les corps des soldats Harkonnen gisant un peu partout, un nouveau cadavre qu'on vient d'apporter, et une sorte d'appareil de radiographie. Il voit à la radio qu'il y a quelque chose dans le corps inerte : un tube contenant un message qui lui est destiné, un message concernant un certain complot pour renverser la Maison des Astreides. Il est donc obligé de prendre un scalpel et d'ouvrir le corps, puis de plonger la main dans le trou et de fourrager pour retrouver le tube ! Nous nous somme donnés un mal fou pour le tournage de cette scène. Il y a de gros plans de ma main pénétrant dans le cadavre et fouillant à l'intérieur. Gros travail de maquillage, entre nous ! Ils avaient fabriqué un faux cadavre étrangement convaincant. Tout le monde en était un peu retourné, rien que de regarder. Même moi ! Si ç'avait été mon premier film, je crois que je me serais trouvé mal. C'était plutôt malsain (1).


Dean Stockwell, célébrant un rite sanatique dans « Dunwich Horror », film d'épouvante américain inspiré de H.-P. Lovecraft.

Que pensez-vous de ce projet que tout le monde attend depuis si longtemps et dont il y a toutes les chances pour que les spectateurs aient déjà une quantité d'idées préconçues ?

Ce n'est pas nouveau, pour moi ; j'ai déjà fait plusieurs fois cette expérience, avec *Compulsion*, par exemple, qui était tiré d'un best-seller, à l'époque ; avec *Sons and Lovers*, qui était un classique de la littérature anglaise. *A Long Day's Journey Into Night*, où j'incarnais Eugène O'Neil, est l'une des pièces les plus connues du public. Ce n'est donc pas un sentiment inédit, pour moi. On a simplement l'impression qu'il faut avant tout faire confiance aux responsables du projet, et y apporter sa meilleure contribution personnelle. Ensuite, à Dieu va !

(Traduction : Dominique Haas)

(1) Cette séquence a été supprimée au montage.

LA VISION D'UN INCONDITIONNEL DU ROMAN...

Une version fidèle et personnelle.

Nul ne saurait s'être attendu à visionner un jour une version intégrale de *Dune*, riche de toutes les péripéties imaginées par Frank Herbert. Or, loin de la compilation de morceaux choisis redoutée, c'est bien à une lecture simplifiée que nous sommes conviés. Le réalisateur David Lynch a pris le parti de privilégier les aspects politiques de l'histoire. Son récit est basé sur les rapports de puissance et les conflits d'intérêts opposant l'Impérium, les Harkonnen et les Atréides, mettant l'accent sur le rôle-clé de la Guilde des Navigateurs Spatiaux.

Par contre-coup, il en vient à négliger de nombreux éléments, telle l'existence de la C.H.O.M. (uniquement mentionnée lors d'une réplique du film) et à laisser quelque peu dans l'ombre le pouvoir exercé par les « sorcières » du Bene Gesserit. De son côté, Arrakis revêt pleinement sa valeur de planète-pion dans un vaste échiquier à l'échelle galactique, perdant par là-même dans la complexité de ses nécessités politiques intérieures. L'on insiste bien moins ici sur la valeur de l'eau que sur celle de l'Epice ; les presciences de Paul Muad'Dib ne s'appliquent plus du tout à la reconversion écologique d'Arrakis mais au rapport liant le ver à l'Epice. Cet à-priori d'éclairages inégaux apportés aux différentes composantes de l'univers de Dune ne peut s'expliquer que par une volonté de raccourcissement de l'histoire, tant il est vrai que David Lynch ne néglige aucune référence, nous offrant souvent au détour d'une phrase ou d'une image, tel détail qui n'aura de signification que pour le lecteur averti. Citons, pour exemple, ce plan magnifique et inoubliable de l'enfant-abomination Allia brandissant un Kryss, dans un rire muet et hystérique, sur la toile de fond du charnier de la bataille finale ; lors de cette victorieuse reconquête où elle apparait comme un personnage appelé à devenir légendaire, elle préfigure cet avenir (*Le Messie de Dune*) qui la reconnaitra sous le nom de Sainte-Allia-du-Couteau.

Qui dit choix, dit sacrifice, et les admirateurs du roman se sentiront régulièrement heurtés par un récit qui unifie des scènes que nous savons être distancées de chapitres entiers. Ainsi, l'attaque d'Arakeen par les Harkonnen semble se produire le soir-même de l'arrivée des Atréides. Dans cette même partie se définissait également le personnage de la Shadout Mapes, cette servante fremen qui veillait à ce que Paul reste sauf pour que puisse s'accomplir la prophétie. Shadout Mapes apparait bien ici, mais de façon si fugitive que l'on en vient à se demander s'il était vraiment nécessaire de la représenter.

Pourtant, même s'il grille les étapes, Lynch sait nous restituer fidèlement, tantôt par une phrase, tantôt par une attitude ou un regard, tous les présupposés dont nous entourons chacun des personnages. Certains s'étaient estimés surpris à l'annonce que David Lynch, le réalisateur d'*Elephant Man*, avait été choisi pour prendre les rênes de *Dune*. S'étonner, c'était négliger le fait qu'avec *Dune*, Lynch allait pouvoir se mesurer non plus à un personnage original mais à des douzaines d'individualités, chacune plus passionnante que les autres. Sans oublier le Ver, qui, vu par Lynch, prend des allures pathétiques. Quoiqu'il en soit, le résultat ne s'est pas fait attendre : qu'ils soient croqués en quelques traits rapides (Ducan Idaho, Gurney Halleck, Thufir Hawatt, Peter De Vries, Feyd Rautha, Rabban, Liet Kynes, Stilgar...) ou plus approfondis (Paul, le Docteur Yueh, le Duc Leto, Jessica, le Baron Harkonnen, Padishah Shaddam IV...), chacun des personnages peut immédiatement être reconnu comme fidèle à l'ampleur intérieure qu'il prenait au fil des pages du long ouvrage d'Herbert.

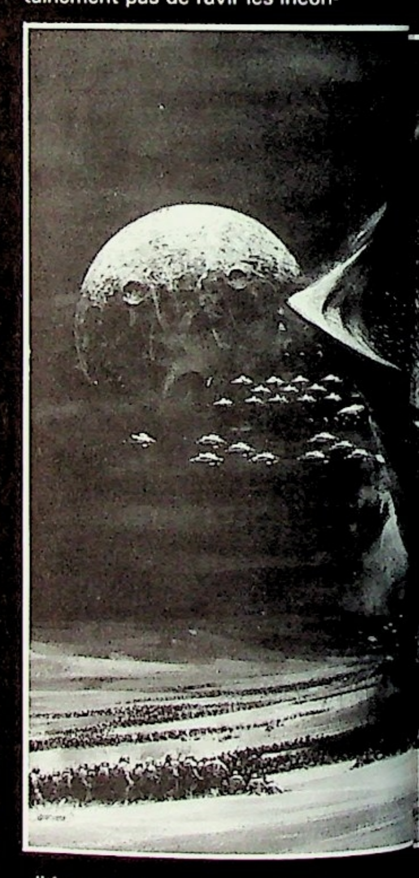
Dans le même esprit de fidélité, Lynch a su apporter au visuel du film cette intemporalité propre au roman. Les soldats du Duc marchent au pas comme une troupe contemporaine tandis que la lourde cape de cérénomie de l'Empereur nous ramène à un passé monarchique. A cet effet, on ne manquera pas de se laisser séduire par ce vaisseau spatial métallique sur lequel s'ouvre une porte lambrissée aux boiseries dorées. Une opposition harmonieuse que l'on retrouve dans le principal thème musical, mêlant des chœurs à une guitare électrique.

Les apports de Lynch concernent également des points de détail destinés de nouveau à combler les lacunes laissées vacantes par les inévitables ellipses. Il crée notamment ce « module étrange », arme secrète des armées Atréides pouvant transformer un cri de haine en une force meurtière. Une surprenante invention mêlant l'esprit à l'action et la chair au métal, qui ne détonne nullement au sein de l'univers de *Dune*. Mais ce « module étrange », c'est surtout pour Lynch un moyen d'expliciter l'immédiate ascendance qu'acquiert Paul sur les Fremen, sans avoir à s'étendre sur les mérites du peuple du désert.

De façon plus probante, on reconnait Lynch à la vision qu'il apporte de la planète Geidi Prime. Loin du monde fastueux évoquant la décadence orgiaque de l'empire romain, que décrivait Herbert, il en fait un univers d'obscurité, où tout n'est qu'enchevêtrement de tuyaux suintant et de poussière poisseuse (à la manière d'*Eraserhead*). Le Baron Harkonnen se retrouve contaminé par un nombre incalculable de maladies, affectant la peau de son visage d'immondes pustules. Tel qu'il apparait, Harkonnen en devient encore plus répugnant que toutes les visions inspirées par Herbert !

Quant à Paul Atréides dit Muad'Dib, il restera sans doute auprès des lecteurs le personnage le plus sujet à controverses du film. Physiquement, il s'éloigne sans conteste de son modèle de papier, par son âge apparent, sa coiffure impeccable et son air gravure de mode pour jeunes filles effarouchée à ce sujet, Chani lui rend cependant des points, elle dont la beauté semble s'être plus sûrement épanouie dans un salon que dans le désert. Pour le reste, Paul retrouve son évolution de la passivité à l'action et cet aspect, quelque peu crispant, de prétention hautaine dûe à une infaillibilité qui, même si elle force l'admiration, irrite parfois pas trop de perfection. A ce niveau se situe pourtant ce que d'aucuns considèreront comme la plus grande trahison du film envers le livre : certes, Paul est un Messie, l'équivalent avoué de ce qu'a pu représenter Mahomet pour l'Islam, mais à nul endroit du « Dune » d'Herbert, il n'est fait mention de *Dieu* ! Or, ici les Fremen, ravalés au rang de peuplade d'indigènes crédules, citent régulièrement ce *Dieu*, apportant à leurs dires des résonnances résolument chrétiennes (?). Cette concession facile de la part du réalisateur à un état d'esprit américanisé et commercialisable nous conduit à un final, pathétique au demeurant, que n'aurait pas désapprouvé un Cecil B. De Mille.

Cette dernière réticence mise à part, *Dune* ne manquera certainement pas de ravir les incon-



ditionnels du roman. Le film se doit être vu comme un condensé, présentant l'œuvre sous un certain éclairage mais ayant le mérite de ne jamais dévier de sa trajectoire. Dans les limites de temps qui lui étaient imparties, David Lynch a su s'imposer comme un visionnaire fidèle et, paradoxalement, original.

Claude Scasso.

FICHE TECHNIQUE

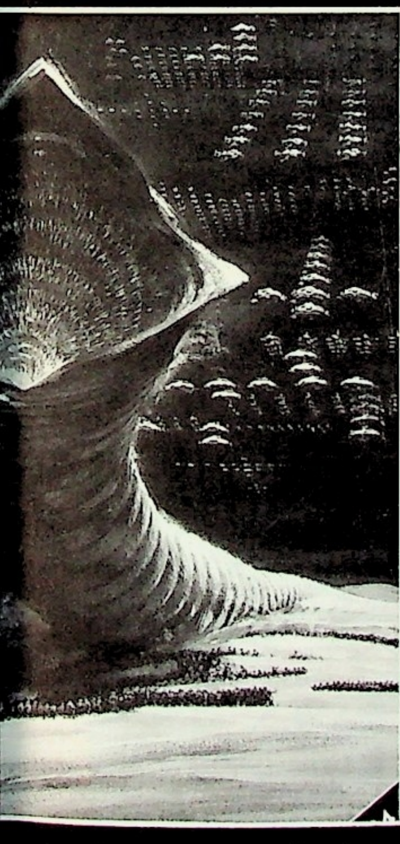
U.S.A. 1984. *Production* : Dino De Laurentiis. *Prod.* : Raffaella De Laurentiis. *Réal. et scèn.* : David Lynch, d'après le roman de Frank Herbert. *Prod. Ass. et asst. rèal.* : Jose Lopez Rodero. *Phot.* : Freddie Francis. *Architecte-dèc.* : Antony Masters. *Dir. art.* : Pierluigi Basile, Benjamin Fernandez. *Mont.* : Anthony Gibbs. *Mus.* : le groupe « Toto ». *Thème « Prophecy »* : Brian Eno, Daniel Lanois, Roger Eno. *Son* : Alan Splet. *Cost.* : Bob Ringwood. *Effets spéciaux mécaniques* : Kit West. *Effets spéciaux visuels* : Albert Whilock. *Superviseur crèatures* : Carlo Rambaldi. *Effets spéciaux photographiques* : Barry Nolan. *Superviseur et directeur photo des équipes add.* : James Davis, Frederick Elmes. *Superviseur équipes maquettes* : Brian Smithies. *Miniatures premier plan* : Emilio Ruiz Del Rio. *Chef maq.* : Gianneto de Rossi. *Coordination effets spéciaux* : Charles L. Finance. *Cam.* : Gordon Hayman, Chick Asntiss, Ken Worringham. *Scripte* : Yvonne Axworthy. *Conseiller technique* : Gerald Green. *Illustrateurs* : George Jensen, Mentor Huebner, Ron Miller. *Superviseur équipe effets électroniques* : John Hatt. *Superviseur effets spéciaux aériens* : John Stirber. *Superviseur atelier maquettes* : Peter Bohanna. *Sculpteurs créatures* : Tom Connors, Laurie Marems, William Whitten. *Effets optiques* : Van der Veer Photo Effects. *Effets spéciaux visuels* : Universal City Studio, Matte depart. *Peintre sur verre* : Syd Dutton. *Maq.* : Luigi Rochetti, Mario Scutti. *Coif.* : Mirella De Rossi. *Contruction du « Distille »* : Don Post Inc. *Cascades* : Richard Humphreys. *Combats* : Kiyoshi Yamazaki. Tourné en extérieurs au Mexique et au Studios Churubesco Azteca de Mexico. *Int.* : Francesca Annis (Lady Jessica), Leonardo Cimino (le Docteur du Baron), Brad Dourif (Piter De Vries), Jose Ferrer (l'Empereur), Linda Hunt (Shadout Mapes), Freddie Jones (Thufir Hawat), Richard Jordan (Duncan Idaho), Kyle MacLachlan (Paul Atreides), Virginia Madsen (la princesse Irulan), Silvana Mangano (la révérente Mère Ramallo), Everett McGill (Stilgar), Kenneth Mc Millan (Baron Harkonnen), Jack Nance (Nefud), Sian Philipps (Mère Gaius Helen Mohiam), Juergen Prochnow (Leto Atreides), Paul Smith (Rabban), Patrick Stewart (Gurney Halleck), Sting (Frey Rautha), Dean Stockwell (Docteur Wellington Yueh), Alicia Roanne Witt (Alia), Sean Young (Chani). *Dist. en France* : A.M.L.F. 137 mm. Technicolor. Todd-AO. Dolby Stéréo.

LA VISION D'UN NEOPHYTE...

Un monumental chef-d'œuvre

Par delà les étoiles, par delà le temps, existe une planète convoitée des différentes castes politiques régnant sur la galaxie. Cette planète de sable, désolée, stérile, balayée par les vents, où les hommes ne pourraient survivre sans le port de « distilles », vêtements spéciaux qui recyclent en eau chaque secrétion, chaque déjection du corps humain, détient en ses profondeurs, jalousement gardé par d'immenses vers, un miraculeux produit, une drogue puissante ouvrant les portes de la connaissance passée et future à celui qui en use, lui conférant ère l'immortalité : l'Epice

Complots et assassinats se forментent autour de cette planète nommée Arrakis, que l'on appelle aussi *Dune*. Le principal conflit oppose l'Empereur Padishah au Duc Leto Atréïdes. Aidé de l'abject Baron Harkonnen et de ses ignobles sbires, l'Empereur tentera de destituer le Duc, et d'obtenir la mort de son fils, Paul Atréïdes, sur les injonctions du chef supprême de la Guilde Spatiale... L'espace infini, une voix, un visage féminin... La princesse Irulan, fille de L'Empereur Padishah, conte le plus



étonnant récit que l'on ait entendu, nous conviant à découvrir un univers empli de secrètes haines, d'hideuses abominations, mais où la quête de la liberté donne aux hommes le courage de lutter contre les infâmies. Le spectateur tremble alors d'émotion, certain d'assister à la plus ambitieuse production de l'année, ignorant encore que *Dune* est la plus importante création de ces dix dernières années !

Dès les premières images, l'auteur d'*Eraserhead* et d'*Elephant Man* nous précipite dans un monde aux confins de la barbarie (doté d'une technologie sophistiquée, aux apparence archaïques !), peuplé d'obsessions déjà prééminentes dans ses précédentes œuvres, et qui, tels d'incroyables fœtus en expansion, se métamorphosent en jalons initiatiques d'une complexe légende. L'organique, la monstruosité, thèmes chers au réalisateur, y côtoient un amalgame oppressant de pesantes machines, et le chuintement de la vapeur, le grincement des rouages répondent aux souffrances des corps que l'on torture. Ainsi, la fonction du Baron Harkonnen au sein de l'histoire illustre d'une manière significative les tourments d'un auteur contemplant les augures d'un devenir négatif, où le pouvoir ne se développe, ne s'affirme que par la soumission de la chair.

David Lynch imagine un univers cruel, sauvage, que se plairait à décrire l'écrivain William S. Burroughs, melting-pot de civilisations éteintes et à venir, s'éloignant de la science-fiction tapageuse à la « Star Wars » ; l'aventure spatiale laisse place à l'aventure mystique, politique, et la parabol semble aussi lourde de menaces et d'interrogations que celle de *Metropolis* en 1927.

Ces mondes obscurs dans lesquels évoluent des tyrans assoiffés de sang, despotes usant de la conspiration et du meurtre, ces antres exigus où travaillent, au risque de leur vie, des êtres anonymes, ces laboratoires où des bouchers en blouses blanches se livrent à d'innommables expériences génétiques, ces esclaves résignés, livrés aux phantasmes de leurs maîtres, et que la moindre désobéissance sanctionne de mort, ces hommes, les Fremen, qui se révoltent contre les potentas, évoquent une fin de civilisation identique à la nôtre. A cette spéculation pessimiste, Lynch « greffe » une thématique religieuse que l'on qualifierait d'universelle tant la fusion des divers dogmes s'avère cohérente. Les noms, les lieux, les groupes sociaux suggèrent un merveilleux légendaire issu des traditions celtes, chrétiennes, musulmanes et hindoues. L'architecture cyclopéenne des citées harkonniennes ne s'impose-t-elle pas en réminiscence d'une Babylone disparue ? La lévitation du Baron Harkonnen offre de troublantes similitudes avec les subterfuges qu'utilisaient les prêtres égyptiens pour terroriser les fidèles : les Bene Gesserit, ordre secret de femmes supra-sensorielles condamnant la fécondation d'enfant mâles, se servent des pouvoirs de l'Epice, psycho-drogue identique au Yagé ou au Peyotl, pour accroître leurs pouvoirs psychiques, tout comme les pythonisses de Delphes ou de Maltes, *Mater* médiumniques et asexuées, oracles des dieux.

Au foisonnement ethnique de cette saga de l'humanité, David Lynch oppose une richesse hallucinante de formes, de couleurs, et sa prédilection des compositions ornementales, dans l'ordonnace des décors, les déplacements des acteurs et des figurants, nous remémorent les recherches artistiques qu'effectua Fritz Lang lorsqu'il réalisa ses plus grands films pour la *Ufa*.

Fortement inspiré par l'expressionnisme allemand, Lynch renouvèle une science-fiction quelque peu sclérosée de *Galactica*, et la terrible énergie du récit s'exhale d'une démesure baroque, où magie, complots, trahisons, rebellions, forment un apocalyptique ouragan qui bouleverse les âmes. Le jeune héros, Paul Atréïdes, pris au cœur de ce conflit, se transfigurera alors en sauveur d'Arrakis. Sa personnalité demeure toutefois équivoque. Redoutable guerrier, rompu à tous les exercices d'armes, il excelle dans les « Arts Etranges », technique de combat libérant une titanesque force des mots qu'il prononce, et la consommation de l'Epice décuplera ses facultés. Exilé d'Arrakis avec sa mère, après que le Baron Harkonnen ait tué son père, il rejoindra les Fremen enfuis des mines d'où ils extirpaient l'Epice. Ces rebelles vivent au cœur du désert, dans des cités creusées dans les montagnes que ne peuvent attaquer les vers géants, espérant la venue d'un Messie qui leur apportera paix et liberté. Paul deviendra leur chef, adoptant un nom trop souvent rêvé : Muad'Dib. La seule énonciation de ce nom suffit à détruire, à tuer.

Dune abonde de miracles et de faits héroïques, et David Lynch unit, en une symbiose universelle, les contes et légendes de notre monde. L'importance métaphysique du propos ne l'empêche aucunement de mettre en scène de fantastiques tableaux, où les armées s'affrontent en un ballet mortel, aux couleurs rouges du feu et du sang.

Maîtrisant parfaitement la mise en images, il réserve au spectateur subjugué de surprenantes visions qui, repères d'une symbolique de la perversion, propagent une atmosphère cauchemardesque d'une telle violence, qu'elle en devient difficilement supportable. Ne voit-on pas le Baron Harkonnen, émule de la Comtesse Bathory, rongé de maladies purulentes, s'abreuver du sang de jeunes éphèbes, en leur arrachant une valve qu'ils portent au cœur, acte odieux de vampirisme et de viol ? Au détour de plans rapides, ne discerne-t-on pas des horreurs sournoises, tels ces cadavres amoncelés derrère l'infâme Rabban, neveu du Baron gouvernant Arrakis soumise ? De telles images, proche du « gore » italien (le créateur des spectaculaires effets spéciaux de maquillage n'est autre que Gianetto de Rossi, le complice de Fulci !) peuplent « naturellement » les œuvres de Lynch, en une esthétique viscérale que certains n'apprécient guère. Les fluides, les élixirs, et liquides de toutes sortes soulignent ce traitement de l'image parfois outrancier, et le film « vit » dans une moiteur, une humidité contrastant avec la sécheresse de la planète Arrakis. Ce monumental chef-d'œuvre n'aurait pu se concevoir sans les efforts conjugués de tout une équipe. Les gigantesques décors élaborés par Tony Masters en un mélange hybride et délirant d'œuvres de Gaudi, de projets futuristes du début du siècle, et d'entrelacs géométriques de l'art musulman, les effets spéciaux mécaniques, saisissants de perfection (le chef de la Guilde Spatiale, masse informe et obscène dans son cercueil de verre, les vers géants surgissant des sables, gueules ouvertes sur des gouffres sans fond), que Rambaldi et ses assistants concoctèrent avec soin, les grandioses éclairages de Freddie Francis, contribuent à unifier une histoire kaléidoscopique sans jamais se dissocier de celle-ci. Cependant, certains effets spéciaux optiques désappointeront par leur inattendue médiocrité...

Très attentif à la direction d'acteurs, Lynch s'entoure d'un casting de grande classe, de Silvana Mangano (dont la brève apparition marque le retour sur les écrans) à Sting, exceptionnel Feyd-Rautha au visage fendu d'un sourire criminel. Premiers rôles et « guest-stars » insufflent à leurs personnages une authenticité inhabituelle, bien qu'un déséquilibre sous-jacent altère cet ensemble harmonieux, procédant d'un « timing » respecté à contre-cœur.

Malgré les impératifs inhérents à un récit aux ramifications si vastes qu'elles paraissent difficilement exploitables en une œuvre unique, David Lynch « jongle » avec les multiples destins de chaque protagoniste, avec une aisance dont seul Altman disposait jusqu'alors. Déplorons toutefois une conclusion trop abrupte, que le flamboyant duel aux allures asiatiques, dressant Muad'Dib contre Feyd-Rautha, ne laissait présager.

Le film s'achève sur un visage de petite fille, la sœur de Muad'Dib, et le cercle se ferme, forme parfaite, sans commencement, ni fin...

Daniel Scotto

HORRORSCOPE

FILMS SORTIS A L'ETRANGER

ETATS-UNIS

AMERICAN DREAMER

Réal. : Rick Rosenthal. « CBS ». *Scén.* : Jim Kouf, David Greenwalt. *Avec* : JoBeth Williams, Tom Conti, Giancarlo Giannini, Coral Browne.

● Lauréate d'un concours littéraire, une jeune romancière américaine gagne un voyage à Paris au cours duquel, à la suite d'un accident, elle se retrouve soudainement entraînée dans une série d'aventures aussi bizarres que dangereuses.
Un film signé Rick Rosenthal (*Halloween II*) qui n'est pas sans rappeler *A la poursuite du diamant vert*.

BABY

Réal. : B.W.L. Norton. « Walt Disney ». *Scén.* : Clifford Green, Ellen Green. *Avec* : William Katt, Sean Young, Patrick Mc Goohan.

● Un couple d'Américains (il est journaliste sportif, elle est paléontologiste) découvre en pleine jungle, au cours d'un voyage en Afrique, une famille de brontosaures dont l'existence ne semble pas avoir été troublée depuis l'ère secondaire... Mais un maléfique personnage souhaitant s'approprier la paternité de cette surprenante découverte entend bien faire disparaître les deux « témoins gênants »...
Un budget de $ 13 000 000, 3 mois de tournage en Côte-d'Ivoire plus 2 mois de post-production pour les effets spéciaux : *Baby* est une des plus ambitieuses productions Disney jamais entreprises ! C'est aussi un film confirmant la tendance « plus mature » que le Studio s'efforce de suivre depuis quelques mois sous le nouveau label « Touchstone ».

WITNESS

Réal. : Peter Weir. « Paramount ». *Scén.* : Earl W. Wallace, William Kelley. *Avec* : Harrison Ford, Kelly McGillis, Alexander Godunov, Patti Lupone.

● C'est un Harrison Ford « new look » que découvrent ce mois-ci les spectateurs américains. Armé, non plus d'un fouet, mais d'un revolver, l'acteur a en effet endossé la panoplie d'un inspecteur de police de Philadelphie chargé d'éclaircir une mystérieuse affaire au cours de laquelle un meurtre a été commis. Son enquête lui révèle bientôt qu'un gamin a assisté au crime. Notre héros ne tarde pas à retrouver le jeune témoin... et tombe amoureux de la mère du petit garçon ! Mais les événements vont prendre une tournure dramatique...
Thriller romantique, *Witness* marque la première réalisation entièrement américaine du talentueux cinéaste australien Peter Weir, auteur de *Pique-nique à Hanging Rock* et de *La dernière vague*.

ESPAGNE

LA BIBLIA EN PASTA

Réal. et scén. : Manuel Summers. « Impala S.A. ».

● La Bible revue et corrigée avec beaucoup d'humour par des émules méridionaux des Monty Python ! Signé Manuel Summers, un des réalisateurs les plus en vue actuellement en Espagne, *La Biblia en pasta* est, à ce jour, la production la plus coûteuse du cinéma ibérique avec décors, effets spéciaux et des milliers de figurants.

SECTA SINIESTRA

Réal. : Ignacio F. Iquino. « Conexion Films ». *Avec* : Carlos Martos, Diana Conca.

● Un violent thriller venant gonfler la liste déjà longue des films de « psycho killer ».

SEXO SANGRIENTO

Réal. : Manuel Esteban. *Avec* : Diana Conca, Ovidi Montllor, Mirta Miller.

● Epouvante sur le thème de la sorcellerie et du satanisme avec Diana Conca, actrice prometteuse issue d'une nouvelle génération de comédiens espagnols.

FILMS TERMINÉS

ETATS-UNIS

AVENGING ANGEL

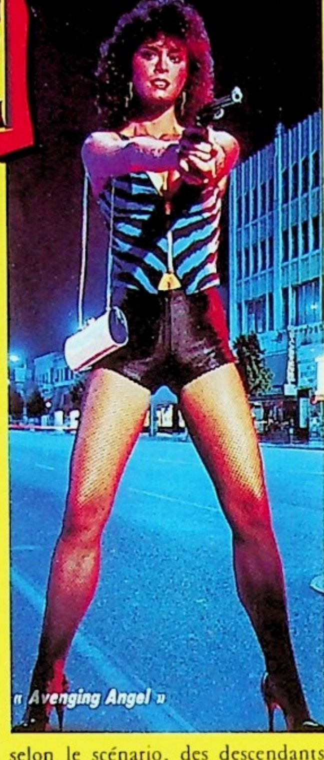
Réal. : Robert Vincent O'Neil. « Sandy Howard Production ». *Scén.* : Robert Vincent O'Neil, Joseph M. Cala. *Avec* : Susan Tyrell, Rory Calhoun, Ossie Davis, Betsy Russell.

● Suite du film *Angel* où l'on retrouve Betsy Russell quatre années plus tard. Elle a délaissé les trottoirs de Hollywood Boulevard pour se consacrer uniquement à ses études de droit. Pourtant son univers va basculer à nouveau lorsqu'elle apprendra que le flic l'ayant arrachée à la prostitution a été lâchement assassiné par un gang des rues. Angel reprend alors son « uniforme de nuit » avec un but précis : la vengeance !

COCOON

Réal. : Ron Howard. « Zanuck/Brown Productions ». *Scén.* : Tom Benedek, Dennis Klein, Rospo Pallenberg. *Avec* : Wilford Brimley, Hume Cronyn, Brian Dennehy, Jack Gilford, Steve Guttenberg, Maureen Stapleton.

● C'est en Floride que s'est déroulé le tournage du nouveau film de Ron Howard (*Splash*), une région où, selon le scénario, des descendants du royaume d'Atlantide, après avoir colonisé une autre galaxie, seraient revenus afin d'y récupérer, au large des côtes, des cocons contenant les corps en hibernation de certains hauts dignitaires de cette très ancienne civilisation. Pour faciliter leurs opérations, les Atlantes louent une villa et entreposent les cocons dans la piscine. Un jour cependant, quelques imprudents vont s'introduire dans la propriété dans le but de profiter de la piscine...



« Avenging Angel »

EVILS OF THE NIGHT

Réal. : Mardi Rustam. « Mars Production ». *Avec* : Neville Brand, Aldo Ray, John Carradine.

● Des jeunes campeurs ont disparu, enlevés par des extra-terrestres avides de chair fraîche ! Les quelques adolescents ayant miraculeusement échappé à une fin atroce vont néanmoins devoir affronter ces cruels envahisseurs...

GHOSTWRITER

Réal. et scén. : Susan Shadburne. « Millenium Pictures ». *Avec* : Dee Wallace.

● Petite production fantastique (budget de $ 800 000) réalisée dans la région de Portland, *Ghostwriter* s'intéresse à la psychologie d'un auteur dramatique hanté par le souvenir obsédant de sa fiancée tragiquement disparue.

HELLHOLE

Réal. : Pierre De Moro. « Billy Fine/Louis S. Arkoff Production ». *Scén.* : Vincent Mongol. *Avec* : Ray Sharkey, Judy Landers, Marjoe Gortner, Mary Woronov.

● Après avoir été témoin du meurtre de sa mère et poursuivie par un maniaque, Susan se retrouve dans un hôpital psychiatrique pour amnésiques, schizophrènes et paranoïaques ! La jeune fille semblerait être victime d'une odieuse machination la retenant prisonnière au sein de cette étrange institution où elle va découvrir le Bloc B abritant d'infâmes expériences...

THE HEAVENLY KID

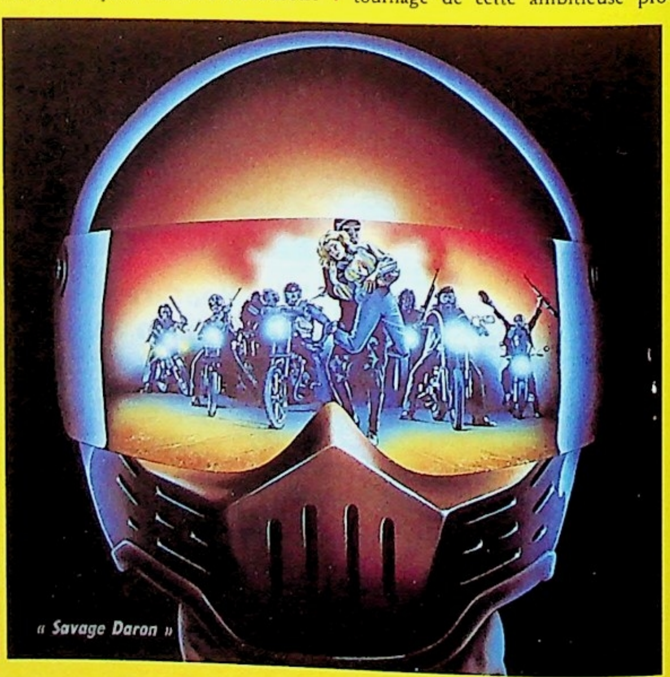
Réal. : Gary Medoway. « Orion ». *Scén.* : G.Medoway, Martin Copeland. *Avec* : Lewis Smith, Jane Kacmarek, Jason Gedrick, Richard Mulligan.

● Comédie fantastique dans laquelle un jeune homme ayant été tué dans un accident de voiture revient sur Terre 18 ans après sous la forme d'un ange pour aider un adolescent timide et maladroit à acquérir plus d'assurance et de volonté.

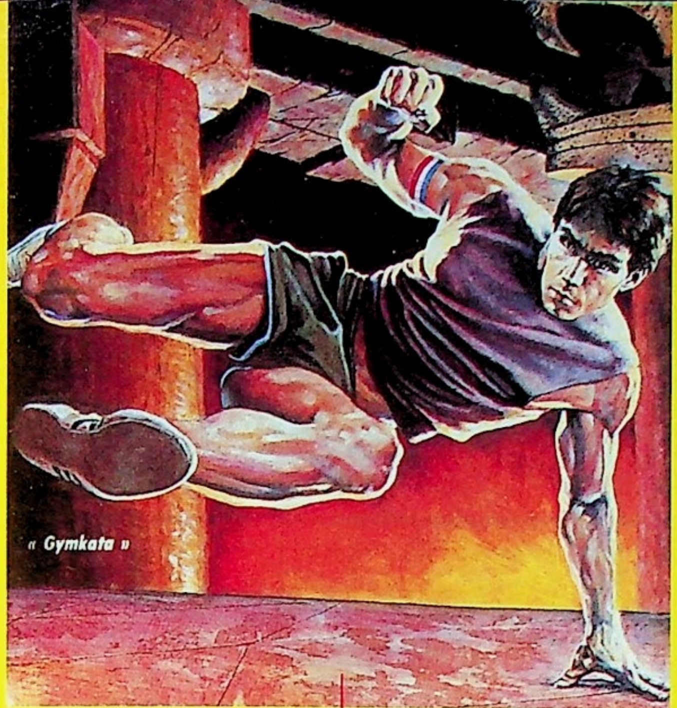
RED SONJA

Réal. : Richard Fleischer. « Famous Films Prod./Dino De Larentiis ». *Scén.* : Clive Exton, George Mac Donald Fraser. *Avec* : Brigitte Nielsen, Arnold Schwarzenegger, Sandahl Bergman.

● C'est près de Rome, aux studios Dinocitta, réouverts après 12 années de sommeil, que s'est déroulé le tournage de cette ambitieuse pro-



« Savage Daron »



« Gymkata »

duction américaine de $ 13 000 000 truffée d'effets spéciaux, réplique féminine à *Conan le barbare*. Brigitte Nielsen, mannequin danois de 21 ans, effectue ses premiers pas devant la caméra dans le rôle de Sonja la sanglante, un personnage issu de l'imagination débordante de Robert E. Howard (père de Conan). Le scénario se situe évidemment à une époque et dans une contrée lointaines où s'affrontent une reine malfaisante (interprétée par Sandhal Bergman) et Sonja au secours de laquelle se portera un leader religieux au grand cœur (Arnold Schwarzenegger).

SAVAGE DAWN

Réal. : Simon Nuchtern. « Mag Enterprises/Gregory Earls ». *Scén.* : William P.Milling, Max Bloom. *Avec* : George Kennedy, Karen Black, Richard Lynch, Claudia Udy.

● Film de violence : un héros de guerre s'attaque à un gang de motards dégénérés faisant régner la terreur dans une petite bourgade américaine.

FILMS EN TOURNAGE

ETATS-UNIS

GYMKATA

Réal. : Robert Clouse. « Fred Weintraub Prod. ». *Scén.* : Charles Robert Carner. *Avec* : Kurt Thomas, Tetchie Agbayani, Richard Norton.

● Réalisé en Yougoslavie par un spécialiste du film d'action et de karaté (*New York ne répond plus, Opération Dragon, Le jeu de la mort*), *Gymkata* est une importante production d'aventures fantastiques.

INVADERS FROM MARS

Réal. : Tobe Hooper. « Golan-Globus Production ». *Scén.* : Dan O'Bannon, Don Jakoby.

● Remake du film américain réalisé par William Cameron Menzies en 1952 : Jimmy Gardner, 11 ans, est réveillé une nuit par l'atterrissage, derrière une colline toute proche de chez lui, d'un vaisseau spatial en provenance d'une lointaine galaxie... Personne ne prêtera attention aux déclarations fantaisistes de ce jeune garçon jusqu'à ce que l'horrible vérité éclate enfin : les Martiens envahissent la Terre ! Mais peut-être n'est il pas trop tard...

MEXIQUE/ETATS-UNIS

DREAMS OF GOLD

Réal. : Eric Weston, José Luis Garcia Agraz. « Hemdale ». *Scén.* : E.Weston, Asher Brauner. *Avec* : Linnea Quigley, Don Calsa Kenadis, René Pereyra, Jo Ann Fithian, Asher Brauner.

● Directement inspirée des aventures d'Indiana Jones, cette coproduction américano-mexicaine s'articule autour d'une chasse au trésor mouvementée dans la grande tradition hollywoodienne. C'est dans la région de Mazatlan et aux studios Churubusco, près de Mexico City, que se déroule le tournage de ce film d'aventures fantastiques concocté par le metteur en scène de *Messe Noire*.



ITALIE

LA GABBIA

Réal. : Giuseppe Patroni Griffi. « Visione Cinematografica ». *Avec* : Tony Musante, Laura Antonelli, Florinda Bolkan.

● Situé à Paris, un hallucinant récit de terreur et d'érotisme : 15 années ont passé depuis que Michael, aujourd'hui un homme d'affaires avisé, a lâchement abandonné Marie. Et pourtant, un jour, ils se retrouvent et s'aiment à nouveau. Mais Michael s'apercevra, trop tard hélas, que Marie et sa fille, aussi démentes l'une que l'autre, entendent le séquestrer dans leur maison, qui va devenir le théâtre d'un piège macabre !

FILMS EN PRODUCTION

ETATS-UNIS

JOURNEY THROUGH THE DARK ZONE

Réal. : Charles Band. « Empire Pictures/Palan Productions ». *Scén.* : Danny Bilson, Paul De Meo.

● Sur la planète Hydra où s'est implantée une colonie d'êtres humains chargée d'épurer le plancton à destination de la Terre, Grant, un jeune ouvrier, acquiert par le plus grand des hasards une étrange et très ancienne machine capable d'ouvrir les portes de la Darkzone où seront



comblés tous les désirs — même les plus audacieux — de son utilisateur. Grant va donc revêtir les traits de son héros favori de bandes-dessinées et vivre maintes aventures, totalement inconscient du piège qui s'est refermé sur lui : les utilisateurs de cette « machine à rêver » finissent par devenir des esclaves, des prisonniers de la Darkzone pour l'éternité...

SHACKLED

Réal. : Robert Amante. « Empire Pictures ».

● Paris : six mannequins sont portés disparus. New York : un yacht, avec à son bord de jeunes actrices débutantes, s'est volatilisé en pleine mer. Tokyo : une douzaine de geishas se sont mystérieusement éclipsées sans laisser de traces. Arabie Saoudite : un harem entier a été enlevé... Toutes ces disparitions sont l'œuvre d'une organisation de proxénètes qui emprisonne ses victimes dans un camp situé sur une île tropicale. Mais, un beau jour, les captives vont se rebeller et prendre leur revanche sur leurs cruels tortionnaires !

Gilles Polinien

LES REVEURS D'INFINIS

par Richard Comballot

Une mini-rubrique, consacrée à la SF française, que vous retrouverez régulièrement dans la « Gazette »...

TEL LE PHENIX

La science-fiction française moderne, depuis sa création en tant que genre spécifique, vers le milieu des années cinquante, n'a que très rarement connu le succès. En effet, après des débuts qui furent difficiles et révélèrent cependant des auteurs tels que Albert Higon (Michel Jeury), Philippe Curval, Gilles d'Argyre (Gérard Klein), Kurt Steiner (André Ruellan), Christine Renard et Claude Cheinisse, n'apparurent que peu de nouveaux écrivains de qualité. Seule une poignée d'entre eux (notamment Charles et Nathalie Henneberg, Francis Carsac et Pierre Barbet) réussit à s'imposer auprès des éditeurs et des lecteurs. Il fallut attendre la fin des années soixante (avec Jean-Pierre Andrevon, Jean-Pierre Fontana et Daniel Walther) et surtout le milieu des années soixante-dix (avec Dominique Douay, Christian Léourier, Jean-Pierre Hubert, Michel Grimaud, Serge Brussolo, Emmanuel Jouanne, Jean-Claude Dunyach et Jacques Barbéri notamment) pour voir apparaître un renouvellement d'auteurs, de thèmes, de constructions et même de récits.

1984 aura été une année importante puisqu'elle nous aura apporté des publications en nombre supérieur aux années précédentes (voir à ce propos le nombre de nouvelles publiées dans Fiction, sous la houlette d'Alain Dorémieux) et surtout des démystifications qui devaient être faites, de la part de directeurs de collections tels que Jacques Sadoul et Elisabeth Gille. Cette dernière affirme (cf. Fiction n° 356) que publier un auteur français inconnu est tout aussi rentable que publier un auteur américain lui aussi inconnu. Quant au premier, il n'hésite pas à écrire dans son « Histoire de la science-fiction moderne » (éd. Robert Laffont), qu'« il existe maintenant une SFautochtone en pleine expansion, riche de nombreux auteurs de qualité ; c'est elle, peut-être, qui apportera le renouveau si cruellement absent de la SF américaine actuelle... »

Tout ceci est bon signe et nous pensons pouvoir dire que 1985 sera elle aussi riche en publications. C'est donc le moment où jamais de soutenir nos auteurs de qualité. Cette rubrique aura ainsi pour rôle de « chroniquer » les ouvrages français et par extension francophones nous paraissant intéressants et faire circuler un certain nombre d'informations touchant au genre...

Prix

LA IIe convention française de SF, accueillie cette fois à Nancy, a comme chaque année attribué ses prix :

— Le Rosny Aîné catégorie romans au *Chant du rêveur* (éd. Denoël) de Jean-Pierre Hubert, qui avait précédemment reçu le Grand Prix de la science-fiction française.

— Le Rosny Aîné catégorie nouvelles aux *Clavier incendié* » (in Mouvance n° 7) de Lionel Evrard.

— Le Grand Prix de la ville de Nancy à *Ici-bas* (éd. Denoël) d'Emmanuel Jouanne.

FUTURS INTERIEURS
(Fiction spécial n° 34)
Anthologie de S. Nicot
Nouvelles Editions Opta

Les anthologies françaises s'étaient faites rares ces dernières années. Celle-ci, bien que non exclusivement consacrée aux auteurs du terroir, puisque l'on trouve à leurs côtés un Belge, un Suisse et trois Québécois, est une heureuse surprise, car l'on y découvre douze textes de qualité (seul celui de Jean-Pol Rocquet, malgré une fin superbe et un récit maîtrisé, ne nous a pas véritablement convaincu). Douze textes qui marquent un net retour au récit, en France, comme le dit à juste titre l'anthologiste dans sa préface. Sept des auteurs retenus figuraient déjà au sommaire d'*Espaces imaginaires I*. Ils abordent des thèmes souvent déjà traités mais les prolongent ou bien les renouvellent, toujours avec talent.

Alain Dartevelle, la « découverte » de l'anthologie, nous livre une excellente histoire de SF, traditionnelle dans la forme mais abordant avec beaucoup de tact et de métier le thème du racisme. Un auteur prometteur, à suivre. Georges Panchard, le Suisse, que nous connaissions pour avoir lu de lui trois nouvelles dans Univers et Fiction, publie ici l'un des tous meilleurs textes du volume, peut-être le meilleur, à la limite de la SF et du fantastique. Les Québécois sont eux aussi d'un excellent niveau. Jean-Pierre April nous révèle dans cette uchronie de très grande qualité des informations pour le moins surprenantes concernant le Québec et Jacques Cartier. Le thème est neuf, le traitement à la hauteur. « La double jonction des ailes », d'Esther Rochon, est tout à fait remarquable tant elle est riche et peaufinée. Quant à Jean-François Somcynsky, c'est à une belle et sympathique histoire d'héroïc-fantasy qu'il nous convie, faisant preuve d'un sens de l'aventure certain.

Les meilleurs textes français sont à mettre à l'actif de Jean-Pierre Andrevon et de Jacques Boireau, talonnés de peu par Michel Jeury et Richard Canal. Le premier avec un superbe texte traitant des univers intérieurs, ceux qui se cachent, se terrent en nous jusqu'à ce qu'ils explosent, telles des bombes d'images rémanentes ; le second avec l'une de ses trois meilleures nouvelles, contant (c'est rare chez lui) une bonne histoire d'aventures mais ne trahissant pas ses préoccupations habituelles ; le troisième avec « Le vol de l'hydre », une nouvelle utopique, qui demeurera dans nos mémoires ; le quatrième avec une nouvelle à l'atmosphère angoissante et lourde.

Futurs intérieurs est une entreprise louable qui débouche sur une anthologie de très bon niveau et qui risque de surprendre plus d'un des adversaires de la SF francophones, encore persuadés que seuls les anglo-saxons sont capables de concevoir et d'écrire des textes majeurs...

MOUVANCE 8 :
Pathologie du pouvoir
Anthologie de Bernard Stéphan et Raymond Milési
Autoédition

Mouvance, rappelons-le, est une série d'anthologies à thèmes dont le nombre de volumes avait été fixé à huit. Les deux coanthologistes viennent tout juste d'honorer leur contrat puisque le huitième et dernier vient de sortir. Si cette série est publiée à tirage limité (mille exemplaires seulement !), elle n'en est pas moins un support de très grande classe, tant au point de vue présentation (textes photocomposés, imprimés, dos carré) qu'au point de vue contenu. Les sept premiers volumes (qui avaient pour thèmes les mass-médias, l'éducation, la consommation, l'espace, le temps, la civilisation et l'individu), dont quatre reçurent des prix assez justement mérités (Prix violet de la meilleure revue de SF, Prix de la convention française pour « Chronique de la vallée » de Jacques Boireau, 9e Grand Prix de la SF française pour « Gélatine » de Jean-Pierre Hubert et tout récemment, nous l'avons vu plus haut, Prix Rosny Aîné pour « Le clavier incendié » de Lionel Evrard), présentèrent des nouvelles souvent des plus intéressantes.



Ce dernier volume a essayé d'observer (plutôt qu'étudier) les causes et les symptômes des maladies du Pouvoir. Pour ce, une préface, neuf nouvelles et un article dénué d'aucun intérêt, seule faiblesse du volume, mais heureusement pas très long. En ce qui concerne les textes, le fond et la forme, aucun rapport entre *Mouvance* et *Futurs intérieurs*, par exemple. Ici, le récit n'est présent qu'en de très rares endroits, et ce au bénéfice du « formalisme ». Les nouvelles, toutes de haute tenue, présentent chacune l'une des facettes du thème : celle de Durastanti et Jeury, les rapports entre le pouvoir et les médias, celle d'Hubert, les rapports entre ce même pouvoir et le « créateur », celle de Douay donne son impression sur le pouvoir, lui qui fut pendant quelques temps chef de cabinet de Georges Fillioud, donc homme de pouvoir lui-même. Heller, Lermite et Planchat signent un texte concernant le pouvoir et l'écriture. Wintrebert, Stolze, Barbéri et surtout Dunyach, proposent d'excellents textes. Une anthologie intelligente et ambitieuse que l'on se doit de commander à Raymond Milési, 12, rue de Boismortier, 57100 Thionville (au prix de 46 F).

Richard Comballot

LES INSOLITES
René Sussan
Denoël

René Sussan (soixante ans) n'est pas à proprement parler ce que l'on peut appeler un « jeune » écrivain. On le connaissait déjà pour d'autres romans (des polars notamment) signés René Reouven ou bien Albert Davidson, et en SF pour deux ouvrages publiés il y a quelques années dans la même collection, *Les confluents* et *L'anneau de fumée* qui, certes, ne nous avaient pas laissé un souvenir impérissable. L'on se doute que Sussan ne doit pas être un auteur très prolifique dans la mesure où ce recueil n'est régi par aucun thème de base, les nouvelles appartenant chacune à un genre différent, comme s'il avait vidé ses tiroirs pour arriver à le terminer. A moins qu'il n'ait voulu montrer tout ce qu'il est capable d'écrire, toutes les facettes de son talent. En tout cas, quel que fut l'effet recherché, on peut dire que ce recueil hétérogène pour le fond et cependant servi par une langue travaillée à la limite du précieux, aura atteint ses objectifs : nous séduire !

« Les spécimens », présenté par Borgès, est une excellente nouvelle fantastique, toute en demi-teintes, où Jean-Yves C., le principal protagoniste, bibliothécaire de son état, se trouve confronté à « Rencontre des parallèles », une revue bizarre qui arrive directement sur son lieu de travail et mentionne des faits que « l'Histoire officielle » n'a pas enregistrés. L'uchronie n'est pas loin. « Les dents de l'espace » fait partie de ces trop rares textes de SF humoristiques. Sous forme de space-opéra des plus classiques, il est tout à fait désopilant. « L'agence » est une habile mise en scène sur les services secrets et même s'il avait pu mieux faire et si l'on devine un peu la fin par avance, ce texte demeure lui aussi intéressant.

Mais le morceau d'anthologie du volume, la base du recueil s'intitule « Un fils de Prométhée ou Frankenstein dévoilé ». Ce court roman nous apprend qu'une histoire vraie se cache derrière le célèbre mythe, celle vécue par Byron, Shelley, sa femme et Polidori, dont les carnets secrets représentent la presque-totalité du récit. Bien entendu, l'identité « réelle » de la créature sera révélée à la fin mais contrairement à bon nombre de récits empruntant ce procédé, elle n'est pas du tout évidente à deviner.

Sussan, à travers ces quatre textes, se révèle un auteur intelligent et cultivé, désireux d'accrocher le lecteur avec de bonnes histoires, à l'image des bons romanciers populaires, mais avec le style en plus...

MONSTRES A LIRE

The Aurum Film Encyclopedia : SCIENCE FICTION
Phil Hardy
Aurum Press

Dans la même collection qui a vu récemment l'édition d'un superbe volume sur le western, Aurum Press vient de publier une encyclopédie de la science-fiction conçue selon le même principe. Envisagé sous l'aspect chronologique, l'ouvrage de Phil Hardy propose au lecteur un voyage à travers le cinéma de science-fiction et ce, depuis ses origines. A l'intérieur de huit chapitres qui correspondent à autant de périodes-clés, l'auteur recense, année après année, 1 200 titres identifiés par leur générique, un bref aperçu du scénario et un commentaire critique. Se différenciant de travaux antérieurs, il ne s'est pas contenté de répertorier des films de langue anglaise auxquels la plupart des ouvrages se limitent habituellement. On y trouve également mentionnées des œuvres originaires du Japon, d'Italie, du Mexique, d'Espagne et d'Europe de l'Est. L'ambition est donc de proposer un panorama exhaustif, ce qui constitue une démarche tout à fait originale et fait de cet album un instrument d'une richesse exceptionnelle. Abondamment illustré (450 photos), cet ouvrage fera incontestablement date. Le même éditeur annonce pour bientôt, un volume sur l'horreur au cinéma...

FRITZ LANG
Lotte H. Eisner
Cahiers du cinéma/
Editions de l'Etoile/
Cinémathèque française

Déjà abondante, la littérature sur Fritz Lang s'enrichit, grâce à Lotte H. Eisner d'un nouvel ouvrage. L'auteur de « L'écran démoniaque » et d'une monographie consacrée à Murnau n'a pourtant pas écrit un livre tout à fait comme les autres. Liée au réalisateur par une amitié de 40 années, Lotte Eisner commença par rédiger cette biographie minutieuse en allemand, afin que le réalisateur de *Métropolis* puisse lui-même y apporter toutes les précisions nécessaires. Mais Lang perdant peu à peu la vue, cette méthode, unique dans la rédaction d'un ouvrage consacré à un cinéaste, ne put se poursuivre. Lotte Eisner dut se contenter d'entretiens enregistrés au magnétophone jusqu'à la mort de Lang en 1976. Bien que souffrant également de troubles de la vue, elle réussit à terminer son manuscrit mais ne put contrôler la traduction anglaise comme elle l'aurait souhaité. C'est Bernard Eisenschitz qui se chargea de la traduction française achevée peu avant la mort de Lotte Eisner en novembre 1983, et que l'on peut découvrir aujourd'hui.
Les premières pages sont l'œuvre de Fritz Lang lui-même, qui avait entrepris son auto-biographie, laquelle s'arrête cependant en 1934, année où il décida de quitter l'Allemagne. Lotte Eisner suit l'ordre chronologique de la carrière du réalisateur en s'attachant à l'étude de l'œuvre, film par film. Chacun est envisagé dans le contexte de son époque ; l'auteur qui a procédé à un travail de recherche et de documentation rigoureux, cite de nombreux extraits de presse à travers lesquels on peut dresser un panorama critique de la vision de Lang par ses contemporains. Le cinéphile lira avec profit les chapitres consacrés à *Métropolis, La femme sur la lune* et *M. le maudit.* Une iconographie particulièrement riche, où l'on remarque plusieurs documents rares, photos de tournage entre autres, contribue à faire de ce livre une somme d'un intérêt incontestable.

Jean-Pierre Piton



DICTIONNAIRE DU CINEMA
Jean Tulard
Robert Laffont

Ce second tome du dictionnaire du cinéma s'intéresse aux acteurs, producteurs, scénaristes et techniciens. Tout aussi réussi que le premier volume consacré aux réalisateurs et d'une consultation facile, l'ouvrage de Jean Tulard est de ceux que l'on prend plaisir à ouvrir au hasard pour s'arrêter sur un nom. On y trouvera donc 1 800 notices non seulement sur des noms célèbres de l'histoire du cinéma mais aussi sur des personnalités oubliées ou des « seconds couteaux ». Ainsi, l'amateur de cinéma fantastique pourra vérifier un titre dans la filmographie de Christopher Lee ou Peter Cushing ou découvrir la liste complète des films de Raymond Burr, Victor Buono ou Michael Gough. Rassemblés en un seul volume, ces renseignements n'existent nulle part ailleurs dans l'édition française de livres de cinéma. C'est bien là le mérite essentiel de ce dictionnaire indispensable à tous les « maniaques » de filmographies.

FESTIVAL CINEMA FANTASTIQUE A RENNES

Les « festivals fantastiques » se multiplient en province, après Saint Malo, Vanne et Auxerre, ce fut au tour de Rennes d'accueillir une telle manifestation, du 4 au 9 décembre dernier. L'une des plus impressionnantes et majestueuses capitales du monde celtique, Rennes se caractérise par une forte concentration d'étudiants qui en font l'une des villes les plus dynamiques, sur le plan culturel, de la Bretagne. Le Fantastique fut ainsi reçu à bras ouverts durant cette semaine mariant douze longs-métrages en reprise à une compétition de courts-métrages français. Organisée par la société Hippocampe Vidéo avec le concours de la Maison de la Culture de Rennes, cette semaine fantastique avait pour objet de mieux faire connaître certaines œuvres récentes et marquantes du genre – points de repère dans les dernières évolutions du cinéma fantastique et de SF – tout en permettant à de jeunes réalisateurs, pour l'heure méconnus, de montrer un aperçu de la production française actuelle.

Parmi les « grands » films à l'honneur, certains étaient totalement inédits à Rennes dont *Halloween 3* qui, malgré un scénario en or et une sincère volonté de la part de Carpenter et de son réalisateur Tommy Lee Wallace de s'écarter avec talent de la trame des précédents *Halloween*, n'a pas connu, lors de sa sortie, le succès qu'il méritait amplement. La sélection permit de remarquer plusieurs productions intéressantes dûes à des indépendants, tel *Survivance*, de Jeff Lieberman, qui rencuvelle avec bonheur un thème abordé dans *Délivrance*. Cependant, les films les plus applaudis furent les œuvres de réalisateurs « reconnus » (*Le loup garou de Londres* de Landis, *Les vampires de Salem* de Hooper) ou d'autres, auréolés du succès de leur présentation au Festival de Paris (*Evil Dead* et *Xtro*).
Bien des spectateurs de ce Festival se déplacèrent également pour visionner une dizaine de courts-métrages fantastiques français. Parmi ceux-ci, il convient de citer deux films insolites, chacun d'un humour particulièrement grinçant : *L'erreur est humaine* de André Valardy et *Sous peine de poursuite* de Vincent Vidal. Le premier évoque la prémonition d'un homme sur sa propre mort, tandis que le second décrit la terrible et mortelle escalade d'un immeuble par une vieille dame qui vit tout au long de ces étages ses derniers instants... Egalement au programme de ces « courts » fantastiques : *Le sang* de Michel Bouchot, le délirant et morbide *Bloodnight* de Daniel Scotto, *Oppression* de Jean Cauchy, un *Christine* à la française où dans le cadre angoissant de la Défense, une voiture poursuit et tue une jeune fille avant de prendre possession de son âme, et enfin *Homicide by Night* de Gérard Krawcyk. Celui-ci obtint à juste titre le Grand Prix du court-métrage fantastique à Rennes : sinistre récit d'un pauvre bougre livrant en pâture, contre quelque argent, son épouse à un tueur psychopathe pour le bon plaisir d'un groupe de touristes, *Homicide by Night*, interprété par Paul Crauchet et Claude Chabrol, est un regard pathétique sur « la violence de demain ».
« En fait », déclare Krawcyk, « c'est surtout un film sur le voyeurisme et j'ai préféré montrer davantage les touristes se délectant du crime atroce commis devant eux que le crime lui-même ». L'une des caractéristiques principales du film ce sont les décors menaçants de l'action. « Nous avons principalement tourné dans les entrepôts et un immense tunnel à côté de Bercy », explique Krawcyk, « et lorsque j'étais allé seul faire les repérages, j'étais déjà complètement terrorisé par cet endroit quasi-abandonné ! ».
Gérard Krawyck, qui avait réalisé auparavant deux thrillers nominés aux Césars, est particulièrement content de l'accueil réservé à son film à Rennes : « *Homicide by Night* a choqué beaucoup de gens du fait qu'aucun des personnages n'est positif ; leurs motivations sont toujours misérables, et il n'y a donc aucune identification possible du spectateur avec eux. Mais, surtout, on m'a accusé de montrer des vieux se faisant égorger. Or, j'ai voulu me rebeller contre le fait que ceux-ci soient actuellement au dernier rang de la société. On vit une époque où tout est spectacle, où tout est régi par l'argent. A partir du moment où de réels safaris humains sont organisés dans la jungle équatoriale pour des milliardaires, je ne vois pas pourquoi ne seraient pas envisagés à l'avenir d'atroces « crimes en direct » perpétrés sur des gens âgés qui offriraient ainsi l'ultime spectacle possible ! ». Gérard Krawcyk, qui prépare actuellement un long-métrage sur *Superdupont*, le personnage de BD créé par Lob et Gotlib, est déçu par le manque d'intérêt des professionnels envers la montée croissante du fantastique français : « les producteurs actuels ne vont même pas voir ces courts-métrages. Un Pierre Braunberger, dans le passé, se battait pour les films qu'il défendait. Mais cela a changé, en France, on vit maintenant trop souvent sous le règne du vedettariat ! ».
Hors compétition fut également projeté à Rennes *End of the Rainbow* de Laszlo Papas, éblouissant court-métrage américain inspiré de la chanson « Over the Rainbow », présenté juste avant la remise du Prix décerné par la charmante comédienne Elisabeth Bourgine.
Fort du succès rencontré par cette première expérience de décentralisation du fantastique en province, Hippocampe Video compte organiser d'autres festivals. « Nous tenons », indique son responsable, « à faire redécouvrir certaines productions fantastiques importantes et méconnues, mais surtout à éclairer le public de province sur les réalisateurs qui appartiennent à cette nouvelle vague française fantastique ; c'est pourquoi dans chacune de ces prochaines manifestations, dont certaines sont prévues dans des villes telles Mulhouse, Nimes, la Rochelle et Angers, nous présenterons dix courts-métrages concourant à chaque fois dans une compétition dotée de Prix ».
Une année 1985 qui promet, donc, d'être particulièrement savoureuse pour les avides fantasticophiles de province...

Robert Schlockoff

LECTURES FANTASTIQUES

LA NUIT DES CAFARDS
Dean R. Koontz
Hachette

Hilary Thomas, jeune et belle (et célèbre) scénariste hollywoodienne manque d'être violée et tuée par un homme qu'elle connait, et qui n'était (ou ne semblait être jusque là) qu'un respectable businesman. A la deuxième tentative, elle parvient à tuer le colosse. Mais il revient...

En trois phrases, voilà le portrait de ce nouveau thriller mettant en scène l'archétypique du tueur psychopathe (et où l'élément fantastique, on le sent bien, n'est qu'un faux-semblant promis à une explication rationnelle). Un gros bouquin à l'américaine, une tentative de best-seller, et surtout un terrain tout préparé pour une adaptation cinématographique : le milieu du cinéma, les paysages californiens, la belle héroïne, le policier un peu minable qui l'aide et l'aime, un suspense-poursuite qui culmine dans une dernière scène très visuellement horrifique... Que demander de plus ? C'est en tout cas ce qu'a dû se dire Dean R. Koontz en écrivant son récit.

On se souvient que l'auteur avait, pour son premier bouquin (de SF), frappé un grand coup : *La semence du démon* avait en effet été rapidement adapté, et le film qui en était sorti, *Génération Proteus*, avec Julie Christie engrossée par un ordinateur, n'avait été qu'une demi-réussite et un demi-succès. Koontz, échaudé peut-être, avait essayé par la suite de récidiver avec *Miroirs de sang* (Presses Pocket), une histoire de jeune femme ayant la vision prémonitoire de meurtres sur le point de se commettre... Celà vous dit quelque chose ? *Les yeux de Laura Mars*, bien sûr ! Seulement voilà : le film n'était pas tiré du roman de Koontz, celui-ci s'étant fait griller au poteau par Kershner...

La nuit des cafards, n'en doutons pas, peut faire un très bon suspense, une fois sa structure quelque peu resserrée. Car le principal défaut dont il souffre est sa longueur, l'auteur alourdissant son récit d'innombrables et le plus souvent inutiles plongées dans la psychologie ou les antécédents de ses personnages (ce qui, pour un ouvrage payé au mot, est évidemment d'un bon rapport). L'autre défaut n'est qu'un bourde dûe à la tradition française. Car, pendant tout le roman, le tueur, Bruno, est obsédé par des grouillements mystérieux qui l'ont traumatisé lors de son énigmatique enfance. Le lecteur ne devrait en principe connaitre la réalité de ces grouillements que lors de la dernière séquence... Hélas, le titre lui a tout dévoilé immédiatement — alors qu'en américain, il s'agit de *Whispers* (Murmures). Mais la traduction des titres originaux mériterait tout un volume de commentaires... lorsqu'ils meurent à nouveau, ils ressuscitent tout simplement à quelques centaines de mètres de là !

Pourquoi sont-ils dans ce lieu et dans quel but ? C'est ce que certains des personnages (Mark Twain, Herman Goering, l'explorateur Sir Richard Burton, Alice Liddell Hargreaves, et bien d'autres encore) ont essayé de trouver. Ayant percé les secrets des investigateurs de ce vaste projet, ils règnent, du moins ceux qui ont survécu, sur le Grand Ordinateur, installé dans une tour immense et qui dirige le processus de résurrection. Ils ont alors acquis des pouvoirs aussi étendus que ceux d'un dieu. Mais ils ont beaucoup de mal à s'en rendre vraiment maîtres et à ne pas en abuser. C'est là le thème de cette cinquième partie, qui commence un peu à la manière d'une énigme policière puisque l'un d'entre eux est tué dès le début et que chacun s'efforce de démasquer l'assassin.

Le rythme de ce roman oscille entre des scènes d'action rapides et efficaces, un humour sans cesse présent, et des discussions ou des monologues sur le temps, la vie, la mort ou la vertu, ce qui confère à ce texte un intérêt constamment soutenu, même s'il n'est pas exempt de quelques longueurs et disgressions.

L'un des meilleurs passages est la description d'une bataille délirante, mais sanglante, entre les nombreux ressuscités et des androïdes belliqueux sortis tout droit du roman *Alice au pays des merveilles* : le lapin blanc, les cartes à jouer, les différentes reines, ou encore le terrible Jabberwock !

Une longue nouvelle, « Ainsi meurt toute chair », précède ce volume et met en scène Tom Mix et Jésus-Christ lui-même ! Un texte tout à la fois violent et amusant, et qui se termine sur une chute savoureuse.

Elisabeth Campos

LA RONDE SUBTILE DU TEMPS
James Kahn
Opta C.L.A.

L'histoire commence par la découverte, dans la jungle de l'Amazonie colombienne, d'une boîte contenant un crâne humanoïde... Mais la datation au carbonne prouve que ce crâne est vieux de quelques 70 millions d'années, de l'époque des dinosaures en somme, bien avant que l'Homme n'apparaisse à la surface de la Terre... Pour retrouver les origines de ce fossile impossible, une expédition est organisée, très hétéroclite et pittoresque, regroupant une poignée d'hurluberlus, moitié scientifiques, moitié aventuriers, comptant un traficant de drogue, un hermite qui use d'une sarbacane, et le narrateur, Joshua Green, dont un certain docteur James Kahn a recueilli les propos... volumes précédents retrouvée après une hibernation prolongée, et de Josh-le-Scribe, héros des mêmes récits, et « double » du narrateur... Tout cela semble un peu « téléphoné » ? Certes ! Mais le métier de l'auteur est tel (et sa verve — car chez Kahn les aventures les plus tragiques et les plus abracadabrantes sont toujours nappées d'humour : celle des personnages, qui se moquent d'eux-mêmes en pleine action) qu'on ingurgite les 470 pages du roman comme un bon petit scotch des familles. Et qu'on en redemande... Souhait qui peut fort bien être réalisé, car *La ronde subtile du temps* est fait pour donner lieu à une suite — ou plutôt, à de nouvelles variations sur les folles précessions temporelles.

Jean-Pierre Andrevon

EMPIRE GALACTIQUE
François Nedelec
Ed. Robert Laffont

Empire galactique, est un jeu de rôles, réalisé sur les mêmes principes que *Donjons et dragons*. Ce volume est divisé en sept parties : les personnages (l'aventurier, le prêtre, le soldat, le marchand, le Navyborg, le Techno, tous bien détaillés), l'équipement (cela va du poignard au laser), les actions physiques, mentales, techniques que les personnages peuvent réaliser et enfin une rubrique Maître du jeu, que lui seul doit consulter. A la fin de ce livre, on trouve les illustrations des divers engins spatiaux, les tableaux de toutes les actions (côtes des combats, par exemple), et la présentation d'une carte d'un joueur (avec toutes ses qualités : intelligence, charme, force...), que l'on peut découper ou photocopier. Ce jeu s'adresse aussi bien aux initiés qu'aux néophytes, (mais la présence d'un Maître du jeu déjà « rôdé » à ce type de jeux semble nécessaire pour commencer), il est d'une lecture agréable et les illustrations sont réussies. Une initiative intéressante.

Elisabeth Campos

CUGEL SAGA
Jack Vance
J'ai Lu

Cugel Saga, publié il y a presque neuf mois, est pratiquement passé inaperçu aux yeux de la « critique ». Il méritait pourtant, tant par ses qualités stylistiques et thématiques que par son contenu, d'attirer l'attention de la presse spécialisée.

En effet, huit ans après la publication en volume, chez le même éditeur, des nouvelles relatant les aventures de *Cugel l'astucieux* (n° 707), c'est à la suite des péripéties de notre héros que nous invitent Jacques Sadoul et les Editions J'ai Lu. déjà fort captivant, mettent en scène un Cugel rusé qui, selon son habitude, n'hésite pas à utiliser la duperie et son ingéniosité, personnage beaucoup plus achevé que dans le premier volet de ses aventures. De plus, Vance a laissé une part beaucoup plus grande à l'humour et à la psychologie, la dimension poétique gardant toujours une place privilégiée. Quant à la forme, elle est tout aussi superbe et splendide que l'intrigue et l'univers mis en place, un univers peuplé de créatures extraordinaires tels les Démons bâtons-à-vent, les Wefkins des eaux et les Lutins des roches.

Quand le Merveilleux rencontre le talent et le génie de Vance, cela débouche sur un roman prodigieux, l'un des meilleurs de l'année...

Richard Comballot

CONTES CREPUSCULAIRES
Gérard Dôle

Gérard Dôle, qui vient de faire paraître une aventure de harry Dickson apocryphe (donc, selon la tradition !), l'avait précédée de ces *Contes crépusculaires* où déjà il se signalait par son inspiration délibérément rétro (merveilleusement illustrée par une somptueuse couverture de Tardi, qui pourrait surgir du *Démon de la Tour Eiffel*). Dôle travaille sur une matière aisément reconnaissable — qui elle-même était déjà référentielle : le conte gothique passé au moule de la littérature populaire, de la feuilletonisation Belle Epoque (et suite) — tel que la pratiquait justement Jean Ray... Qu'une jeune et sympatique maison d'Edition l'accueille, et accueille en même temps Harry Dickson, le vrai (?), voilà qui boucle la boucle.

Contes crépusculaire est une suite de trois récits « parisiens », datés de 1885, 1899 et 1972 (il y a là un trou dans la continuité qui est regrettable : les années 20, les années lupiniennes, sont un terrau également fertile... Manque de place, manque d'inspiration ? Dôle seul le sait !). Le premier est une histoire de vampires, le second met en scène un guillotiné vivant, le troisième un maléfice mécanique très astucieux. Dôle adopte les structures et le style de ses prédécesseurs, avec une volonté délibérée de faire du « à la manière de », plutôt qu'un pastiche pur et simple. Cependant ses textes sont farcis de références et de clins d'œil. Dans *Les nuits de Maldoror* (déjà !...), un vieux commissaire Lecocq à la retraite aide à l'enquête. Dans *La goule du Grand Guignol*, le Comte Henry de Toulouse-Lautrec lui-même, grâce à sa petite taille, a un rôle important. Et dans *Musiques Maléfiques*, on parle du cirque de Buffalo-Bill. Un exemple de ce style Brunner. La plus frappante est justement la manière d'appréhender à la fois l'histoire et le voyage temporel. Ce qui était une ligne d'évènements qu'il fallait à tout prix garder immuable chez Poul Anderson (justifiant ainsi l'existence d'une police temporelle) devient quelque chose de mouvant et d'incertain dans le roman de John Brunner : son héros va apprendre peu à peu que son monde est une chose si fragile qu'il peut disparaître à la moindre erreur. On en arrive ainsi à la conclusion que, contrairement à Poul Anderson, John Brunner voit les voyages temporels comme une sorte de calamité qu'on ferait mieux de faire disparaître plutôt que d'encourager...

Ceci dit, pas plus que *La Patrouille du Temps*, *A Perte de Temps* n'est un grand roman. Ce qui était vu d'une manière peut-être un peu trop simpliste dans le premier livre sert de prétextes à de bien nébuleux discours dans le second. Reste l'action en elle-même et à John Brunner a pu faire une démonstration de son savoir-faire, comme son collègue américain, d'ailleurs. Renvoyons-les donc dos à dos en nous disant que chacun d'eux a fait beaucoup mieux en de nombreuses autres occasions...

Richard D. Nolane

CARTHAGE EN AMERIQUE
Jacques Mondoloni
Fleuve Noir

C'est la suite des *Goulags mous*, précédemment paru dans la même collection, et où l'auteur nous présentait un monde du XXIe siècle entièrement acquis à un communisme abâtardi — sauf les Etats-Unis repliés sur eux-mêmes et atteints par une paupérisation avancée. Ce postulat original était centré sur l'existence d'un corps de télépathes, la police de la pensée orwellienne — cette fois véritablement à même de lire dans la tête des autres. J'avoue que ce roman d'un auteur que j'aime bien ne m'avait guère convaincu, par cause de bafouillage et d'une construction malhabile. *Carthage en Amérique* est d'un niveau nettement supérieur, principalement à cause de sa construction (cette fois) : un montage parallèle classique mais efficace entre deux lignes de récits qui finiront par se rejoindre — le télépathe Richardson envoyé en mission secrète en Amérique, et l'ingénieur Philip Burgest, un new-yorkais qui vit la déglingue de son pays avec beaucoup de contractions tripales.

Si l'action des télépathes ne semble pas le point fort de Mondoloni, par contre tout ce qui a trait à l'Amérique saisie par une vague de froid persistante, consécutive à un bombardement géophysique venu de la

La dernière faiblesse du livre vient de ce que lecteur a tout de suite compris le pourquoi de la résurrection mystérieuse de Bruno (l'incontournable coup des frères jumeaux). Mais enfin, l'ensemble se lit avec cet agréable titillement que procure tout suspense correctement agencé. Alors, cinéma, ou pas ? L'avenir nous le dira, l'Ecran Fantastique aussi ! En tout cas, un acteur me semble parfait pour interpréter Bruno, le tueur froid et costaud : Rutger Hauer. A bon entendeur...

Jean-Pierre Andrevon

LE DERNIER PILOTE, P.-J. Hérault
Fleuve Noir

Une comète surgit dans le ciel terrestre et ses radiations provoquent une épidémie qui raye de la carte du monde 99 % de ses habitants – seuls étant épargnés les bénéficiaires d'un certain groupe sanguin (mais on ne comprend pas très bien pourquoi ladite épidémie, d'origine chimique ou radiante, on ne sait trop, peut être contagieuse comme s'il s'agissait d'une maladie virale...). Nous avons donc là un classique du post-catastrophisme, où les bandes rivales tuent et pillent dans les villes, tandis que des groupes plus pacifiques essayent de reconstruire une civilisation communautaire et écologique à la campagne. Le lien entre ces deux pôles est assuré par un homme, Kevin, au départ largué et craintif, mais qui devient vite une foudre de guerre (il a fait les commandos, il est chasseur, et c'est lui le « dernier pilote » du titre – un postulat intéressant, mais pas assez exploité). Outre que notre héros passe un peu vite de la loque intégrale à un madmaxisme virulent, on peut sourire des efforts de dédouanage de l'auteur, qui assaisonne chacun des coups de feu qu'il tire par personnage interposé de considérations du genre : « je tue mais c'est parce que je suis bien obligé de le faire ». On aura compris que ce survival n'apporte pas grand-chose au genre, mais reconnaissons qu'il est écrit avec énergie, et qu'il se laisse lire sans ennui, comme une bonne petite série B qu'il est.

Jean-Pierre Andreson

LES DIEUX DU FLEUVE Philip José Farmer
Ed. Laffont

Ce présent roman, *Les Dieux du Fleuve*, est la cinquième partie d'une immense saga, commencée dans les années 1964-66, mais dont chaque texte peut se lire indépendament des autres.
Il serait bon cependant de résumer, rapidement, l'idée centrale – de cette œuvre : tous les hommes de la Terre, ayant vécu de 99 000 ans avant à 1983 après Jésus Christ, sont ressuscités sur une planète inconnue, le long d'un fleuve immense, dans le corps qui avait été le leur à vingt-cinq ans. Ils peuvent se procurer facilement de la nourriture, de l'alcool, du tabac par l'intermédiaire de ces édifices particuliers dénommés « pierres à Graal ». Et ce récit dans le récit, qui débute d'une manière plutôt traditionnelle, enfle et se distord, déborde et érupte dès lors que l'expédition se trouve en plein cœur de l'Amazonie, et ayant maille à partir avec des dangers réels (crocos, chauves souris vampires, Indiens) autant qu'avec des menaces irrationnelles (mors-vivants buveurs de sang, fantômes...). La folie culmine quand Josh et ses amis parviennent dans la fameuse cité au cœur de la jungle, où vivent de bizarres « sauvages » qui sont peut-être les descendants de Cortez, pratiquant les sacrifices, la magie, la décérébration. Et c'est en fuyant cette cité par des souterrains que les explorateurs découvrent qu'elle se situe en réalité sur un « point nodal » qui permet de communiquer avec d'autres segments de temps.
On retombe là sur le crâne de 70 millions d'années, mais aussi (et après un retour à la civilisation et une série de cauchemars initiatiques, qui poussera Josh à un nouveau départ) sur les deux précédents volumes de Kahn publiés au C.L.A., *Un autre monde, hors le temps*, et *Le rire noir du temps...* A les lire on pouvait légitimecellents qu'ils soient, on pouvait légitimement penser qu'il s'agissait de classiques récits où le post-cataclysme se transforme en héroïc-fantasy (puisqu'ils mettaient en scène une humanité mutante, avec centaures, androïdes, vampires), après le déclin de la civilisation humaine. Or, ce troisième volume, grâce à un tour de passe-passe assez faramineux, nous fait comprendre que ce qu'on croyait se dérouler au XXIVe siècle dans les deux précédents, avait en réalité eu lieu en pleine ère secondaire, dans une « précession » temporelle annonçant (selon le principe des cycles) une nouvelle catastrophe à venir.

C'est cette catastrophe que Joshua doit prévenir, en arpentant les corridors du temps et des univers parallèles, en compagnie de Jasmine, la « neurofemme » des

On retrouve Cugel là où nous l'avions laissé à la fin du « Castel d'Iucounu », dernière nouvelle du précédent recueil : il est de nouveau seul et abandonné sur une plage bordant l'Océan des Soupirs, où un démon l'avait transporté sur l'ordre du Magicien Rieur. Et le présent volume se propose de raconter l'histoire de son voyage-retour vers son pays d'Alméry, où il devra faire, tour à tour, l'apprentissage d'emplois aussi insolites que pêcheur d'écailles magiques ayant appartenues au monstre Sadlark, vermier (soigneur de vers géants) à bord de « La Galante », capitaine du-dit navire et caravanier pour le moins spécial. On le retrouvera dans des situations des plus drôles où l'humour et l'ironie n'ont rien à envier à l'aventure, elle-même extraordinaire du début à la fin. Pourvu de l'Eclaboussure de Lumière Brise-Ciel Pectorale, qui fait d'ailleurs bien des envieux, il se tirera toujours à temps des situations les plus périlleuses. Difficile d'oublier, notamment, son séjour à Tustvold chez le carier Nisbet et sa nuit chez le sorcier Faucelme. Et ce jusqu'à ce qu'il retrouve Iucounu, responsable de toutes ses pérégrinations, pour le face à face final...
Avec cet ouvrage, qui figure parmi ses chefs-d'œuvre, Vance signe l'un des meilleurs romans de merveilleux, se plaçant presque dans un genre sensiblement différent, au niveau d'un Tolkien. Le tour de force réside surtout dans le fait que l'on n'y trouve aucun passage mineur. L'auteur déploie tout son talent dans cet univers qu'il sait rendre vivant et crédible dans un foisonnement de détails et de précisions, sans que cela nuise à l'action. Les 350 pages de ce « monstre », qui inclut d'ailleurs « Les dix-sept vierges » (in *Le manoir des roses*, Presses Pocket, 1978) et « The Bagful of Dreams » (nouvelle inédite en français, in *Flashing Swords 4*, Nelson Doubleday, 1977), littéralement truffées de mille et un détails et annotations ajoutant encore du piquant au récit référentiel en diable : *« Nosféras sera le génie du crime du vingtième siècle ! Le temps est proche où les trois syllabes de son nom sonneront comme un glas ! Alors, surgi du silence, ce spectre aux yeux gris fera trembler le monde en étendant son ombre immense sur Paris ! »* Que dire de plus ? Un joli divertissement...

Jean-Pierre Andrevon

A PERTE DE TEMPS John Brunner
« Galaxie-Bis » 106, Opta

1988, l'Empire espagnol s'apprête à fêter en grandes pompes le quatre-centième anniversaire de la victoire de l'Invincible Armada sur la flotte anglaise. Londres, siège du pouvoir impérial (l'Espagne fait partie du Califat méditerranéen), est déjà en fête et tout porte à croire que le monde a encore de beaux jours devant lui.
Mais dans cet univers qui s'apparente au XIXe siècle du nôtre, existent des voyageurs temporels regroupés, pour l'Empire, en fonctionnaires de la Société du Temps, une institution soumise au plus rigoureux contrôle de l'Etat et du Pape lui-même. Et ces hommes ont pour mission de faire respecter la loi historique tout en étudiant les grands moments du passé. Tout serait parfait si on ne découvrait pas tout à coup des fonctionnaires corrompus au sein de la vénérable Société du Temps et si un certain nombre de dangers ne surgissaient soudainement, dûs à la bêtise de certains responsables ou à des complots fomentés de l'extérieur par des ennemis de l'Empire...
On découvre bien vite que l'on se trouve en pays de connaissance et que John Brunner a voulu traiter à sa manière le thème bien connu de *La Patrouille du Temps* de Poul Anderson. En dehors du fait que l'univers de départ est parallèle au nôtre, il existe d'autres différences chez



Fédération, est très vigoureusement décrit et mis en scène. C'est net, Mondoloni est un styliste, un visionnaire aussi, plus à l'aise dans les descriptions à la limite du surréalisme, que dans l'action : *« Le givre rongeait la fenêtre, la salive du présentateur rongeait le poste de télévision. La mort s'infiltrait dans sa peau comme le froid s'infiltre dans un quartier de viande mis au frig »*. Et certaines de ces inventions, comme les bombes sonores, qui délivrent les messages ennemis, ou la glose radiophonique du Renâcleur depuis sa radio-pirate protégée comme une forteresse, font penser aux meilleures trouvailles de Dick. Bref, même si l'ensemble reste thématiquement peu convaincant, voilà un livre gouailleur dont la lecture est un plaisir...

Jean-Pierre Andrevon

LES ENFANTS DE L'ATOME Joyce Thompson
Flammarion

Dans ce pays, la différenciation sexuelle n'existe pas. On dit « Frère Alice » et « Sœur Bartholomew ». D'ailleurs les différences sont d'une autre nature, puisque Alice a une peau écailleuse, et que Bartholomew est hermaphrodite, en même temps qu'il est monté sur roulettes... D'autres êtres extraordinaires peuplent ce pays d'où l'on ne peut sortir, le Lieu – sur lequel veillent les Pères, qu'on ne voit jamais. En fait, le lecteur habitué à la SF comprend très vite que les Etres sont des mutants, prisonniers d'un centre expérimental où l'on étudie leurs facteurs de survie, dans des buts bien évidemment militaires : *« Le monde entier est un laboratoire. (...) Nous sommes tous sacrifiés »*. La surprise vient plutôt de ce que l'on découvre à mi-récit que l'un des Etres est en réalité une normale, une scientifique, qui étudie les mutants de l'intérieur, in vitro, en se faisant passer pour l'un d'entre eux, sous une défroque, une fausse peau. Et c'est d'elle bien sûr, elle qui a appris à les aimer, que viendra la révolte...

Une thématique sans surprise, des développements convenus – jusqu'au retour à l'ordre par l'armée. Le livre fait bien évidemment penser au chef-d'œuvre de Joseph Losey, *Les damnés*. C'est donc typiquement une œuvre de SF écrite par quelqu'un qui n'est pas auteur spécialisé dans le genre, et qui apparemment a cru faire œuvre originale alors qu'elle piétinait allègrement les sentiers battus. Est-ce à dire que le livre est négligeable ? Non bien sûr, car il est écrit avec beaucoup de sensibilité (les rapports entre les mutants sont décrits avec finesse, même si l'action tarde à se nouer), et selon une idéologie (« non à la science gouvernée par les militaires ! ») qui ne peut que nous être sympathique. Mais il est vrai aussi que l'ouvrage n'apporte pas grand-chose de neuf à un sujet hélas connu sur le bout de nos cinq doigts.

Jean-Pierre Andrevon

LES COULISSES DE L'ECRAN FANTASTIQUE



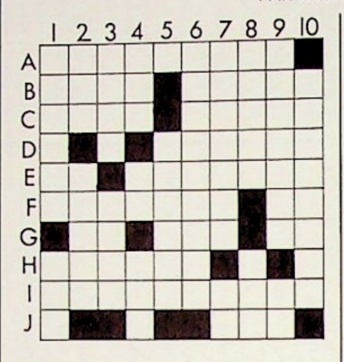
LA PHOTO MYSTERE : De quel film (présenté à Paris) cette photo est-elle extraite ? Communiquez-nous rapidement le titre sur carte postale envoyée à « L'Ecran Fantastique », « La photo-mystère », 9, rue du Midi, 92200 Neuilly. Les 5 premiers gagnants recevront gratuitement le prochain numéro de la revue !



Solution de la « photo-mystère » précédente : Il s'agissait de *La femme reptile (The Reptile)* réalisé en G.B. par John Gilling pour la Hammer Film, avec Jennifer Daniel, Jacqueline Pearce, Noel Willman et Michael Ripper (1966). Nous ont les premiers envoyés une bonne réponse : Thierry Thibault, Eugène Rocton, Philippe Le Meur, Patrick Bandez et Jean-Luc Vandiste.

Mots croisés n° 26

PAR MICHEL GIRES



HORIZONTALEMENT

A. Personnage interprété récemment par Christophe Lambert.
B. Monstre marin qu'affronta Richard Harris. Lettres d'archidiacre.
C. Célèbre tueur de géants. Mollusque bivalve.
D. Enchanteur mis en dessins animés par Walt Disney.
E. Incarna sir Charles Baskerville dans la version 1939 du *Chien* (initiales). Début de palefrenier en désordre.
F. Ce monsieur fut incarné par Orson Welles en 1955. Supposition.
G. Incarna le maître de *Métropolis* (initiales). Lettres de budget. Voyelle double.
H. Peut être parfois diplomatique.
I. Célèbre acteur britannique de la grande époque de la Hammer.
J. Arme utilisée par Burt Reynolds dans *Délivrance*.

VERTICALEMENT

1. Nom original de *Godzilla*. Peut concerner une fusée spatiale ou un cambioleur.
2. Fin d'enterra. Sa conquête est relatée dans les récits de la Table Ronde.
3. ... Homo. Déesse hindoue de la mort évoquée dans *Indiana Jones et le Temple maudit*.
4. Buffle tibetain. Voyelles de lézard. Titre original du *Crime de Madame Lexton* (Sam Wood 1947).
5. Monstre mythologique aux cheveux de serpents évoqué dans *Le Choc des titants*.
6. Titre original du *Cavalier du temps perdu*.
7. Le cinéma ne l'a été qu'à titre expérimental. Nom égyptien du soleil.
8. Film de Peter Yates avec Ken Marshall (1983). Ce qui entoure une île.
9. Peut concerner la lune ou le soleil. Réalisateur de plusieurs film de W.-C. Fields (initiales).
10. Personnage du roman « Dracula » interprété en 1931 par Dwight Frye.

Solution du n° 25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	C	O	L	I	N	C	L	I	V	E
B	A	V	I	N	E	■	A	V	E	U
C	R	I	C	T	U	S	■	O	N	E
D	P	■	O	R	■	O	G	R	E	■
E	E	R	R	O	L	F	L	Y	N	N
F	N	A	N	N	Y	■	U	■	E	■
G	T	■	E	I	R	E	■	G	U	N
H	E	N	■	S	I	■	R	I	X	E
I	R	E	B	E	C	C	A	■	■	M
J	■	B	O	R	S	A	L	I	N	O

PETITES ANNONCES

Nos petites annonces sont gratuites et réservées aux abonnés.

OPTION est une anthologie de SF, imprimée en offset, 100 pages, 25 F port compris, que vous pourrez vous procurer auprès de Laurent Pfeiffer, 12, rue Finkmatt, 67000 Strasbourg.

ACHETE très cher tous documents sur la saga *Star Wars*, et désire correspondre avec fans de la série. Vincent Pluymackers, 96, ave. des Volontaires, 1040 Bruxelles (Belgique).

VENDS mémoire de maitrise de musicologie sur la musique de film, analyse des b.o. de Herrmann, Morricone, etc. Renseignements contre env. timbrée. Pierre Loic, 18, rue Gabriel Péri, 87000 Limoges.

RECHERCHE le n° 12 de l'E.F. Eric Maillano, 10, route des Gollettes, 74700 Sallanches.

VENDS *Le trou noir* (en Super-8, VF, 17 mn, très bon état), 350 F, ainsi que des affiches françaises et étrangères tous genres. Christophe Houzé, 48, rue Jean Jaurès, 92230 Gennevilliers.

RADIO RIVAGE vous propose tous les mercredis, de 20 h 30 à 22 h (91,4 MHz), son émission « Les rescapés du futur ». Toute l'actualité du fantastique et de la SF, un panorama complet des nouveautés en matière de cinéma, littérature, disques, vidéo, bd et magazines, avec de nombreuses rubriques (S-8, maquillages, fanzines, etc.).

CHERCHE correspondant sur Paris pour échanger en vidéo VHS des cassettes de rock, jazz, etc. Christian Vilmin, 3, rue Maurice Barlier, 57070 Metz.

VENDS E.F. n°s 18, 20, 21, 33 et 34 à 12 F chaque. Yann Erzequel, St Aignan de Grand-Lieu, 44860 Pont St Martin, 34, rte du champ de foire.

RECHERCHE documents sur Tawny Kitaen (*Gwendoline*), Andie McDowell (*Greystoke*), Darryl Hannah (*Splash*). Faire offres à : Frédéric Tingaud, Ti Au Chouan Kervic, 29139 Névez.

VENDS musiques des chefs-d'œuvre du cinéma fantastique en provenance des USA (*Phantasm, Fog, Hallowen, Suspiria*, etc.). Jean-Marc Cosquéric, B.P. 37, 93380 Pierrefitte.

ECHANGE *La nuit des morts-vivants* en VHS (neuf) contre autre film fantastique/SF. Cherche également abonné Canal Plus pouvant m'enregistrer les films fantastiques contre participation 50/50 à l'abonnement et aux cassettes. Paul Philippe, Le Gaya, Ecotay l'Olme, 42600 Montbrisson.

CHERCHE l'E.F. n° 4, ainsi que des passionnés de cinéma fantastique habitant Rochefort-sur-Mer. Matelot Serge Berthet, série 464, Cevan 17134. Rochefort Aéro Marine.

VENDS ou échange affiche de *Police Academy* et affichettes de *Zombie*. Recherche personnes pour correspondance cassette audio (exclusivement). Alain Mure, 83, rue de Molina, 42000 St Etienne.

LES CADEAUX DE L'ECRAN FANTASTIQUE A SES ABONNES...

STAR TREK 3

Un voyage à bord de l'Enterprise, avec le capitaine Kirk et son équipage, à la recherche de M. Spock : c'est le présent que l'Ecran Fantastique propose à ses abonnés en leur offrant 200 affichettes du film ! Vite, à vos vaisseaux !

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE : ....

....

Envoyez-moi vite l'affichette

STAR TREK 3

MUTANTS



LE NEW BOOK DES B.D EXTRAORDINAIRES!

une histoire démente d'amour de sexe et de mort!

L'EXTERMINATEUR AURA-T-IL LA PEAU DE SON CREATEUR?

androïde n°2

M 2086 _ 2 _ 10.00F



par Cathy Karani

(Never Say Never Again), U.S.A., 1983. *Interprétation* : Sean Connery, Klaus Maria Brandauer, Max Von Sydow, Barbara Carrera, Kim Basinger, Edward Fox. *Réalisation* : Irvin Kershner. Durée : 2 h 13. *Distribution* : UGC Vidéo.

SUJET : « L'organisation de terrorisme internationale « Spectre », ayant par un audacieux stratagème détourné deux bombes H, menace de les employer à des fins criminelles si le gouvernement ne lui verse pas l'énorme rançon demandée. Il semble que seul 007 soit à même de régler ce tragique dilemne... »

CRITIQUE : Ayant depuis longtemps déserté les services secrets de Sa Gracieux Majesté, au bénéfice du pâle Roger Moore qui ne parvint qu'à donner une nouvelle et insignifiante version de l'agent 007, Sean Connery, enfin convaincu par l'humour et l'efficacité du scénario de Lorenzo Semple (*Flash Gordon, King Kong*), accepta de reprendre du service sous la banière britannique, pour le plus grand plaisir de ses admirateurs qui pourront retrouver, ici, un authentique James Bond dans la plus pure tradition. Reprenant judicieusement les grandes lignes d'*Opération tonnerre* en évitant les écueils d'une telle manipulation, *Jamais plus jamais* s'applique à en conserver les facteurs technologiques, transposés et appliqués avec dextérité aux nouvelles technologies et au James Bond vieillissant, lequel ne consent qu'à utiliser ses vieilles méthodes, bien que celles-ci

ne soit pas vraiment au goût du nouveau Monsieur « M », jugeant 007 quelque peu dépassé et inapte physiquement. Estimation des plus erronnées (nous le verrons plus loin) mais qui nous vaut un époustouflant début où 007 se prête à une simulation de guerrilla où sa « mort » lui vaudra un petit séjour dans une clinique de remise en forme dans laquelle il subira un traitement bien particulier. Dès lors, le film nous entraine à la suite de son héros dans une série d'aventures plus délirantes et plus rocambolesque que jamais, menées à un train d'enfer par un Irvin Kershher qui, pour avoir un remarquable sens du spectacle, n'en dirige pas moins ses comédiens avec maestria. Face à un Sean Connery cynique, arrogant et dont la forme confirme que l'âge ne fait rien à l'affaire, *Jamais plus jamais* oppose un étonnant duo de méchants auquel 007 aura fort affaire, que ce soit l'étonnant Klaus Maria Brandauer, dont l'intelligence n'a d'égale que le sadisme, ou la ravissante et diabolique Barbara Carrera, dont les charmes se révèleront redoutablement vénéneux.

Conjugant l'action (on retiendra l'époustouflante poursuite de véhicules entre 007 et la ténébreuse Fatima, l'attaque des requins), les clins d'œil, l'humour et un éventail éblouissant de multiples talents, *Jamais plus jamais* fête dignement le retour du mythique héros de Ian Fleming qui grâce à la séduction et à la fougue de Sean Connery recouvre sa véritable dimension, qu'aucun autre interprête ne saura, jamais plus jamais, lui conférer...

Copie et duplication excellentes



CONCOURS 007

L'Ecran Fantastique, UGC et CBS Fox seront heureux d'offrir aux 5 premiers gagnants de ce jeu l'une des cassettes suivantes : *Saturne 3, Furie, Le Gladiateur du futur, Quintet* et *Jamais plus jamais*

1 - De quelle manière le frère de Domino meurt-il ?

2 - Comment 007 vient-il à bout de l'inquiétante Fatima ?

3 - Qui fut la Domino dans *Opération Tonnerre* ?

4 - Dans quel grand rôle vit-on précédemment Klaus Maria Brandauer ?

5 - Quel est le nom de la comédienne qui « pêche » 007 aux Bahamas ?

Vos réponses sont à envoyer sur carte postale (uniquement) à L'Ecran Fantastique. Concours vidéo du mois, 9 rue du Midi, 92200 Neuilly.

VIDEO-FLASH

Les gagnants de notre concours *Psychose 2* sont priés de nous faire parvenir leurs adresses afin de recevoir leur cassette-cadeau. Merci ! Les réponses gagnantes de notre concours *Superman 3* ne nous étant pas parvenues, la liste vous sera communiquée dans le prochain numéro.

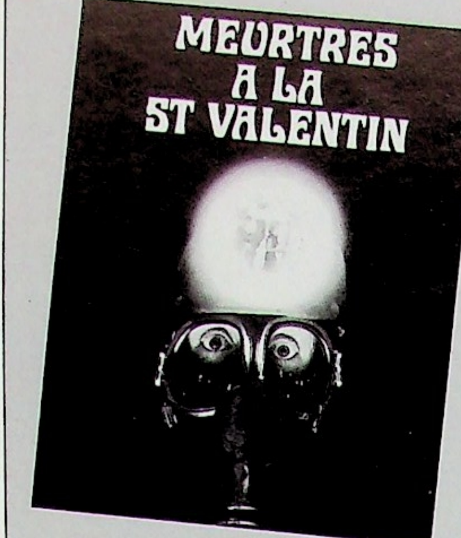
VIDEO SHOW

- UN FRISSON DANS LA NUIT -

(Play Misty For Me). U.S.A. 1971. **Interprétation :** Clint Eastwood. Jessica Walter. Donna Mills. **Réalisation :** Clint Eastwood. **Durée :** 1 h 42. **Distribution :** CIC.

SUJET : « Le D.J. d'une radio locale s'entend souvent demander « Misty » d'E. Garner par la même voix, dont il finira, un soir, par découvrir le visage. L'occasion d'une aventure sans lendemain, tout au moins le croit-il jusqu'à l'instant où sa vie prendra la tournure d'un cauchemar... »

CRITIQUE : Première réalisation de Clint Eastwood, ce *Frisson dans la nuit*, provoqué de main de maître, se révèle redoutablement efficace à plus d'un titre. Doté d'une remarquable ossature scénaristique dont l'origine féminine se dévoile à travers la personnalité complexe et versatile de l'héroïne, le film progresse au fil d'un suspense dont la densité va croissant tandis que les images brèves et percutantes nous déflorent le drame qui se précise. Misant sur l'opposition du caractère machiste et mysogine du D.J. opposé à la nature névrotique et psychotique de sa conquête, *Un frisson dans la nuit* nous dresse un fort inquiétant tableau de cette rencontre hasardeuse dont les conséquences aboutissent à tisser une machiavélique toile d'araignée dont le héros deviendra l'impuissante victime. En effet, loin de ses rôles d'action qui ont fait sa réputation, Eastwood n'est ici qu'un pantin manipulé par une rouerie féminine que décuple la folie et promu au rang de spectateur désarmé assistant à l'anéantissement de ses proches, dont il est indirectement responsable.
Superbement servi par l'étonnante interprétation de Jessica Walter et brillamment réalisé par un Eastwood visiblement inspiré par Hitchcock, *Un frisson dans la nuit* ne manquera pas de vous faire passer quelques sueurs froides dans le dos.
Copie et duplication bonnes.



MEURTRES A LA SAINT-VALENTIN

(My Bloody Valentine). Canada. 1981. **Interprétation :** Paul Kelman. Lori Hallier. Neil Affleck. **Réalisation :** George Mihalka. **Durée :** 1 h 27. **Distribution :** CIC.

SUJET : « L'inconséquence de deux hommes pressés de rejoindre la fête de la Saint-Valentin provoqua un accident mortel pour plusieurs mineurs. Le seul survivant du drame devenu fou, revint un an après son internement pour se venger des deux coupables, affirmant qu'il recommencerait si cette fête devait se tenir à nouveau. Vingt ans plus tard, la petite communauté décide d'oublier et de reprendre ses festivités. Une idée qui aura une sanglante apothéose... »

CRITIQUE : Engendré par la série des *Halloween* et autres *Vendredi 13*, *My Bloody Valentine* se révèle cependant plus proche du premier par le sérieux de sa structure scénaristique et par son désir de convaincre, emprunté à la force et au surnaturel que revêtent légendes et malédictions. Le film, se déroulant dans une petite bourgade du nom précieux de Valentine Bluffs, joue essentiellement sur les oppositions et leur portée. Cité minière aux ventres sombres et profonds surmontés par la grisaille des paysages environnants, Valentine affiche en son cœur (le centre-ville) un excès de rose acidulé dont les murs et les vitrines pavoisés de cœurs (en la circonstance) sont recouverts telle une bonbonnière. Cet antagonisme n'atteint pas uniquement les lieux, mais aussi le temps (influence du passé sur le présent, doublement confirmée par le final) et les personnages (les deux amoureux de Sarah), qui, dans leur égarement, rejettent ou endossent des positions qui visiblement les dépassent.

UN FRISSON dans la NUIT CLINT EASTWOOD

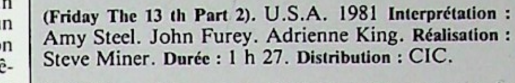
LE VAMPIRE DE CES DAMES

(Love At First Bite). U.S.A. 1979. **Interprétation :** George Hamilton. Susan Saint James. Richard Benjamin. Art Johnson. **Réalisation :** Stan Dragoti. **Durée :** 1 h 36. **Distribution :** VIP.

SUJET : « Chassé de son château par d'avides communistes désireux de le transformer en HLM, Dracula arrive à New York avec la ferme intention de retrouver le délicieux mannequin dont il est tombé amoureux après l'avoir vue à la une des magazines de mode. Hélas, la ravissante Cindy est fiancée à son psychiatre, qui n'est autre que l'ultime descendant de Van Helsing... »

CRITIQUE : Savoureux divertissement dont la réussite revient pour beaucoup à l'élégante composition de George Hamilton, campant avec classe et désinvolture un prince des ténèbres aspirant à quelques distractions inédites, *Love At First Bite* est l'un des rares exemples de film parodique atteignant au but qu'il s'est donné. Genre difficile s'il en est, la parodie, bien que très exploitée, ne l'est que rarement avec le discernement et le talent qu'il convient. Appliquer ce traitement au légendaire Prince des non-morts était une gageure, que Dragoti relève avec un brillant panache, offrant au spectateur un indéniable plaisir tandis qu'il suit les folles pérégrinations du ténébreux héros. Ainsi apprend-on de la bouche même de Dracula le poids de sa solitude au fil des siècles, son désarroi de ne pouvoir se vêtir simplement d'un jeans et d'un blouson, ou son amertume à devoir délaisser un bon steak-frites au profit de son éternelle boisson vitaminée ! Autant de maux qui, pourtant, n'empêcheront pas notre héros d'évoluer avec une aisance admirable, poussant son irréprochabilité apparente jusqu'à faire interner le psychiatre de service et lui ravir sa belle ! Mais est-ce bien surprenant ? Car, comme chacun sait, Dracula a les dents longues...
Copie et duplication bonnes...





le Tueur du Vendredi
(FRIDAY THE 13th PART 2)

— LE TUEUR DU VENDREDI —

(Friday The 13 th Part 2). U.S.A. 1981 **Interprétation :** Amy Steel. John Furey. Adrienne King. **Réalisation :** Steve Miner. **Durée :** 1 h 27. **Distribution :** CIC.

SUJET : « Cinq ans après le premier massacre de Crystal Lake au cours duquel 7 moniteurs trouvèrent la mort sous la main vengeresse de la mère de Jason, la colonie rouvre ses portes pour le plus grand malheur de ses nouveaux occupants... »

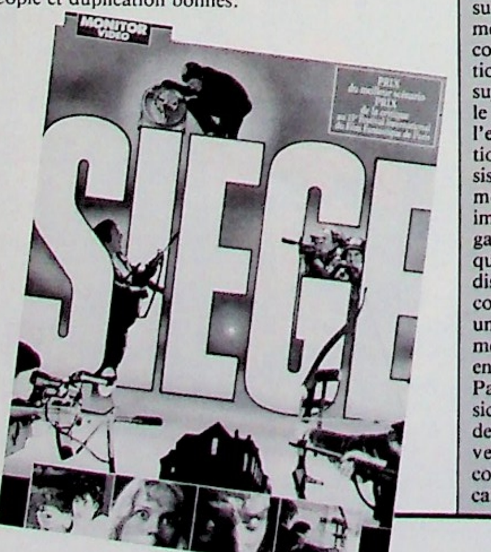
CRITIQUE : Cette séquelle de *Vendredi 13* semble basée sur une recette évoquant irrésistiblement celle que possède toute bonne ménagère, la ressortant de ses tiroirs à certaines occasions, afin de la composer une fois de plus. Les ingrédients ne changent guère (lieu, décors, comportement des protagonistes), et seul leur dosage peut différer, variant ainsi légèrement le goût. Force est de reconnaître que la sauce version Savini, corsée à souhait, avait largement contribué au succès de l'original dont celui-ci reprend la fin avant d'aborder un scénario dont la platitude et le manque d'originalité nous entraînent rapidement aux bords de l'indigestion. Les gentils teenagers installés et les couples formés, il ne reste plus au pitoyable Jason qu'à entamer son rituel éliminatoire, lequel, reconnaissons-le, se révèle pour le moins efficace, à défaut d'être spectaculaire. En effet, le travail de Carl Fullerton ayant été copieusement réduit par la censure, le seul aspect de cette réalisation qui aurait pu être attractif grâce aux effets spéciaux s'en trouve partiellement anéanti et le spectateur demeure sur une faim dévorante...
Copie et duplication bonnes.

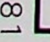
SIEGE

Canada. 1982. **Interprétation :** Tom Nardini. Brenda Bazinet. Darel Haeny. **Réalisation :** Paul Donovan. **Durée :** 1 h 23. **Distribution :** Arkane.

SUJET : « Alors que la police est en grève, un groupe paramilitaire fait une violente irruption dans un petit bar fréquenté par des homosexuels auxquels il entend inculquer quelques règles de moralité. Un accident conduira à éliminer froidement tous les témoins à l'exception d'un seul qui parviendra à s'échapper et à trouver refuge auprès des occupants d'un appartement, devenant ainsi pour le groupe acharné, la cible à abattre... »

CRITIQUE : Présenté au 13 ème Festival du Film Fantastique de Paris où il reçut un accueil enthousiaste et où ses qualités lui valurent deux prix (critique et meilleur scénario), *Siège* pose une nouvelle fois, et avec conviction, les problèmes de la violence et de l'autodéfense, s'inscrivant ici dans le cadre d'un vase-clos dont les ramifications s'étendent vers l'extérieur d'inquiétante manière avec l'image finale. Traité avec rigueur et dépouillement, le film progresse au fil d'une horreur psychologique intense, soutenue par un suspense sans faille et une brutalité visuelle (strangulation, électrocution, tête éclatée) qui en font un honorable descendant *d'Assault* de Carpenter, dont il s'inspire indéniablement. Pourtant, à l'encontre de son modèle qui puisait la force de son inquiétant climat dans l'anonymat de ses protagonistes, *Siège* extirpe sa véracité de l'observation de personnages qui hantent les deux camps, et qui, malgré la différence de leurs motivations (violence gratuite des agresseurs et légitime de leurs victimes), se retrouvent habités du même instinct meurtrier.
Siège apparaît donc comme un spectacle efficace, propice par ses arguments (pourtant discutables) à satisfaire les vidéophiles.
Copie et duplication bonnes.





Mais la force du film appartient essentiellement à la personnalité du tueur dont le masque (*Halloween, Terror Eyes*), s'il intensifie véritablement le climat de suspense et la terreur qu'il inspire, contribue surtout à masquer son propre moi à l'assassin. Dans l'activité fébrile qui règne sur la ville, les meurtres se succèdent, horribles et incisifs, tandis que les roses couleurs de la cité virent au rouge macabre savamment élaboré à travers les effets spéciaux de la caste Burman, dont le talent se trouve hélas régulièrement tronqué au fil des séquences, les plus fortes étant pudiquement esquissées, exception faite de la mort de Mabel, dont le visage horriblement mutilé surgit par le tambour d'une machine à laver, ou de celle du jeune homme ébouillanté et rangé dans un frigo !
Un produit dénué de prétentions, mais qui pourra plaire à de nombreux amateurs...
Copie et duplication bonnes.

LOOKER

U.S.A. 1981. **Interprétation :** Albert Finney. James Coburn. Susan Dey. **Réalisation :** Michael Crichton. **Durée :** 1 h 34. **Distribution :** Warner.

SUJET : « Trois jeunes et ravissantes cover-girls trouvent la mort dans d'étranges circonstances. Un seul lien relie les trois victimes : la présence d'un chirurgien esthétique réputé, les ayant récemment opérées afin qu'elles acquièrent les canons de la beauté idéale requis par l'anonyme société Digital Matrix... ».

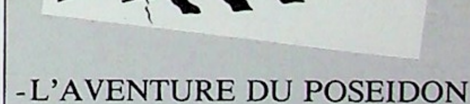
CRITIQUE : Auteur de romans à succès et de remarquables scénarios dont certains furent portés à l'écran (*Coma, Le mystère Andromède*) Michael Crichton prouve une nouvelle fois sa maîtrise cinématographique à travers un surprenant sens du visuel. Déviant légèrement de l'univers strictement médical et froid dans lequel il excelle de par ses connaissances, Crichton s'attaque ici à la manipulation des masses par le biais de la télévision. Si le sujet n'est pas inédit (*Network, Le prix du danger*), le traitement l'est totalement, puisqu'il s'attache à l'effet des spots publicitaires exerçant une fascination hypnotique sur les spectateurs subissant l'irrésistible impact de connaissances scientifiques hautement élaborées et appliquées par ordinateur (images subliminales). S'il émet de sérieuses interrogations, *Looker* n'en constitue pas moins un remarquable spectacle, doté d'un rythme percutant où se distinguent de superbes séquences (la mort d'une cover-girl chutant de son balcon pour s'écraser sur un véhicule, la poursuite en voitures, les « traitements » au looker), parcouru de créatures de rêve entourant un Albert Finney au talent toujours égal. Parachevant l'ensemble, une brillante partition musicale, dont le thème repris par Kim Carnes est depuis longtemps un succès. A noter, une bonne version française, indispensable à une totale compréhension de cet excellent film. Copie et duplication sans faille.

A LA LIMITE DU CAUCHEMAR

(Butcher Baker, Nightmare Maker). U.S.A. 1982. **Interprétation :** Jimmy Mc Nichol. Susan Tyrrel. Bo Svenson. **Réalisation :** William Asher. **Durée :** 1 h 30. **Distribution :** GCR. Inédit.

SUJET : « Elevé par sa tante Cheryl qui l'a recueilli à la mort « accidentelle » de ses parents, Billy découvre l'esprit possessif outrancier et meurtrier dont celle-ci va faire preuve en apprenant qu'il envisage de la quitter... »

CRITIQUE : Réalisé avec une platitude déplorable et mettant en scène des personnages dont le comportement ridicule frise la caricature, ce film dont le maigre budget ne parvient nullement à justifier la médiocrité et l'absence d'imagination qu'il recèle, ne manquera pas de décevoir vivement ceux qui pourraient en attendre l'habituel cortège d'effets sanglants hantant fréquemment les productions d'horreur.
Bâti sur un scénario aux standards éculés, mais se voulant surprenant par son dénouement cependant prévisible pour chacun, *A la limite du cauchemar* nous entraîne, au gré d'une aventure soporifique, à la suite de ses protagonistes de parade (la présence du détective Carlson étant le seul véritable supplice du film) vers la séquence finale, apportant enfin quelques effets gore rapidement désamorcés par une conclusion aussi peu vraisemblable que banale.
Une vision dénuée de tout attrait et qui ne manquera pas d'apparaître cauchemardesque au pauvre vidéophile piégé...
Copie et duplication moyennes.



-L'AVENTURE DU POSEIDON-

(The Poseidon Adventure). U.S.A. 1972. **Interprétation :** Gene Hackman. Ernest Borgnine. Shelley Winters. Roddy Mc Dowall. **Réalisation :** Ronald Neame. **Durée :** 1 h 55. **Distribution :** CBS Fox.

SUJET : « Alors que les festivités du Nouvel An battent leur plein sur le paquebot « Poseïdon » qui effectue sa dernière croisière, une gigantesque lame de fond vient le heurter et le retourner, tuant ainsi la majorité des passagers. Commence alors, pour une poignée de survivants, une dramatique et impitoyable lutte pour la survie... »

CRITIQUE : Issu de la spectaculaire lignée des films-catastrophe, *L'aventure du Poseïdon* s'inscrit comme l'une des meilleures réalisations du genre à ce jour. Si l'ampleur et le soin particulier apportés aux décors (reconstitution de la grande salle retournée, salle des machines et coursives) confèrent au film l'atmosphère requise par le sujet, c'est néanmoins et sans nul doute à ses protagonistes, pourtant nombreux mais à la personnalité riche et admirablement cernée tant par le scénario que par la mise en scène, que *L'aventure du Poseïdon* doit son puissant impact. Origines sociales, motivations et comportements sont autant d'éléments auxquels le film s'attache avec intelligence, faisant apparaître tour à tour, et avec un savoureux relief, les héros de ce drame. Délaissant la « guimauve » des classiques romances, cette réalisation s'attache à déployer une palette de sentiments plus vaste et plus subtile, restituée par l'interprétation sans faille d'un prestigieux plateau de comédiens efficacement dirigés, parmi lesquels se détache un Gene Hackman des plus convaincants dans son rôle de meneur.
Un grand spectacle doté d'une réelle intensité dramatique qui séduira tous les vidéophiles.
Copie et duplication excellentes.

COLLECTION « L'ECRAN FANTASTIQUE » : LA MAGIE DU CINEMA !

1 **Frankenstein**, les 5e et 6e Festivals de Paris (dossiers), Christopher Lee. Edouard Molinaro (interviews).

3 Les effets Spéciaux de **Star Wars**, **L'invasion des Profanateurs de Sépulture**, Erle C. Kenton, Sabu (dossiers), Gary Kurtz, Miklos Rosza (interviews).

5 Le 7e Festival de Paris, R.L. Stevenson, Edward L. Cahn, L'Exotisme dans le Cinéma (dossiers), **Steven Spielberg** et **Rencontres du 3e Type**, Georges Auric (interviews).

6 **Jaws 2**, **King Kong** et Willis O'Brien, Dwight Frye (dossiers), Jeannot Szwarc, Paul Bartel, David Brown (interviews).

7 **Lon Chaney Jr**, Conrad Veidt (dossiers) **Brian de Palma**, Dan O'Bannon, (interviews).

8 **Star Trek TV**, **Star Crash**, Lionel Atwill (dossiers), Luigi Cozzi, Freddy Unger (interviews).

9 Le 8e Festival de Paris, **Jules Verne** (dossiers), Werner Herzog, Juan-Lopez Moctezuma (interviews).

10 **Moonraker**, **La fiancée de Frankenstein**, **L'homme invisible**, Les Mille et Une Nuits (dossiers), Ralph Bakshi, Lewis Gilbert, Albert Broccoli, John Barry (interviews).

11 **Le Magicien d'Oz**, Georges Franju, Rod Serling et **La Quatrième Dimensions** (dossiers), Ridley Scott, Richard Matheson, Georges Franju, Edith Scob (interviews).

13 **L'Empire Contre-Attaque**, **Star Trek, Le film**, Fog (dossiers), Irvin Kershner, Gary Kurtz, Nick Allder, Robert Wise, John Carpenter, Peter Fleischmann (interviews).

14 **Le Trou Noir**, **Maniac** et **Mother's Day**, Le Tour du Monde du Fantastique (dossiers), Nicolas Meyer, William Lustig, Charles Kaufman, Gebrielle Beaumont (interviews).

15 **Superman II**, **Flash Gordon**, **The Monster Club** (dossiers), Alexandro Jodorowsky, Michael Hodges, Zoran Perisic (interviews).

16 Le 10e Festival de Paris, Les Effets Spéciaux de **L'Empire Contre-Attaque**, **La malédiction finale** (dossiers), **Lucio Fulci**, Lamberto Bava, Robert Powell, Richard Lester (interviews).

17 **New York 1997**, **Le Choc des Titans**, **Vincent Price** (dossiers), John Landis, Donald Pleasence, Ernest Borgnine (interviews).

18 **Le Voleur de Bagdad**, **Douglas Trumbull** (dossiers), Roger Corman, Desmond Davis, Michael Powell (interviews).

19 **Peter Cushing**, **Cannes 81** (dossiers), David Cronenberg, John Boorman, Ruggero Deodato (interviews).

20 **Outland**, **Excalibur**, **Hurlements**, (dossiers), Ray Harryhausen, Oliver Stone, David Hemmings, Jenny Agutter, Joe Spinnell (interviews).

21 **Les Loups-Garous**, **Les Aventuriers de l'Arche Perdue**, **Au-delà du réel** (dossiers), Lawrence Kasdan, Roy Ashton (interviews).

22 Le 11e Festival de Paris, **Les Aventuriers de l'Arche Perdue**, **Au-delà du Réel** (dossiers), **Vincent Price**, Lucio Fulci, Harrison Ford, Frank Marshall, Ivan Reitman, Terence Young, John Hough (interviews).

23 **Conan**, **Mad Max 2**, **Wolfen**, **Doctor Who**, Peter Weir (dossiers), George Miller, Robert Blalack, **Vincent Price**(interviews).

24 **Wes Craven**, **Les Maquilleurs d'Hollywood**, **Doctor Who**, (dossiers), Moebius, René Laloux, Vincent Price (interviews).

25 **Cannes 82**, **Creepshow**, **Evil Dead**, Tom Burman (dossiers), Stephen King, George Romero, Sam Raimi, Don Coscarelli (interviews).

26 **Blade Runner**, **Cat People**, **Halloween 3** (dossiers), Ridley Scott, Philip Dick, Syd Mead, Lawrence Paull (interviews).

27 **Star Trek 2**, **Le Dragon du Lac de Feu** (dossiers), Nicholas Meyer, William Shatner, Leonard Nimoy (interviews).

28 **Poltergeist**, **The Thing** (dossiers), **John Carpenter**, Frank Marshall (interviews).

29 **E.T.**, **The Thing**, **Tron**, (dossiers), David Warner, Donald Kirshner, Roy Arbogast, Kurt Russell (interviews).

30 Le 12e festival de Paris, **Tron** (dossiers), Sam Raimi, Larry Cohen, Denis Heroux, Harrison Ellenshaw, Don Bluth (interviews).

31 **Les Zombies au cinéma**, **Meurtres en 3-D** (dossiers), Damiano Damiani, M. Sadoff (interviews).

32 **The Dark Crystal**, **L'Emprise** (dossiers), Jim Henson, Gary Kurtz, Frank Oz, Frank DeFelitta (interviews).

33 **Spécial science-fiction** (dossier), John Badham, John Dykstra, Tom Savini (interviews). **La Genèse de la guerre des Etoiles**.

34 **Psychose 2**, **La lune dans le caniveau**, (dossiers), Tommy Lee Wallace, Catherine Deneuve **Jean-Jacques Beineix** (interviews).

35 **Cannes 83**, **Vidéodrome**, Les Dents de la mer 3-D, **Le Sens de la vie** (dossiers), John Badham, David Cronenberg, Monty Python (interviews).

36 **Les prédateurs**, **Tonnerre de feu**, **Cannes 83**, **Lon Chaney Sr**(dossiers), Tony Scott, Tony Perkins, Richard Franklin, Roy Schneider, Malcolm McDowell (interviews).

37 **Superman 3**, **Krull**, **Lon Chaney Sr** (dossiers), C.3PO, Desmond Lewellyn (interviews).

38 SPECIAL : **LE RETOUR DU JEDI !**

39 **Dead Zone**, **X-Tro**, **House of Long Shadows** (dossiers), Richard Matheson, Robert Bloch, Stephen King (interviews).

40 **WarGames**, **Dune** (dossiers), **Dario Argento**, John Badham, Walter Parkes (interviews).

41 Le 13e Festival de Paris, **La 4e dimension**, **Michael Jackson's Thriller** (dossiers), **Joe Dante**, Douglas Hickox, Oldrich Lipsky (interviews).

42 Spécial 100 pages sur le nouveau cinéma américain : **La foire des ténèbres**, **Brainstorm**, **La 4e dimension**.(dossiers), **Douglas Trumbull**, **Ray Bradbury**, **Jack Clayton**, **Jason Robards**, **Craig Reardon** (interviews).

43 Johnny Weissmuller (dossier filmographique), **La foire des ténèbres** (les effets spéciaux), **Dead Zone**, L'ascenseur (entretien avec le réalisateur).

44 Les effets spéciaux de **L'étoffe des héros** (dossier complet), **The Wiz**, **Vidéodrome**. Entretiens avec : Candy Clarke, Lucio Fulci, Robert Powell.

45 Conan, La forteresse noire, le studio Millenium (effets spéciaux), Mutant, **The Philadelphia Experiment**, **John Carradine** (dossier filmographique). Entretiens avec : Philip Kauffman, Roger Corman, John Carradine, Enki Bilal.

46 **La forêt émeraude**, **Indiana Jones et le Temple Maudit**, **Star Trek III**, Entretiens avec : John Boorman, Bruce Kimmel. **John Carradine** (dossiers).

47 **Spécial Cannes 84**, **Le Bounty**, **Les enfants d'une autre dimension**, **Métropolis 84**. Entretiens avec : **Christopher Reeves**, **Christopher Lee**, **Roger Donaldson**, **Anthony Hopkins**, **Giorgio Moroder**.

48 Spécial previews : **Dune**, **1984**, **The Bride**. Dossiers : **Indiana Jones et le Temple Maudit**, **Conan le destructeur**, **Fay Wray**. Entretiens avec : Frank Herbert, Arnold Schwarzenegger.

49 **Greystoke** (dossier), **Phénomèna**, **Star Trek 3**, Entretiens avec : Christophe Lambert, Dario Argento, Léonard Nimoy, Hugh Hudson.

50 **Les rues de feu**, **S.O.S. fantômes**, **1984**, **L'histoire sans fin** (dossiers). Entretiens avec : Ivan Reitman, Val Guest, John Hurt, Noah Hattaway, Walter Hill.

51 **Gremlins**, Les effets spéciaux de **S.O.S. Fantômes**, Horizons du Fantastique 85 (dossiers). Entretiens avec : Joe Dante, Laszlo Kovacs, Menahem Golan, Mark Damon.

52 **La compagnie des loups**, **Le 14e Festival de Paris du Film Fantastique** (dossiers), **Starman**, **2010** (previews). Entretiens avec David Blyth, Neil Jordan, Christopher Tucker.

Les Tables des Matières de l'Ecran Fantastique figurent dans nos numéros 12, 28, 33 et 42.

N° 2, 4 et 12 épuisés.

Toutes commandes : Media Presse Edition – 92, Champs-Elysées 75008 Paris
Anciens numéros : 18 F l'exemplaire – Frais de port (par exemplaire) : France 2,30 F. Europe : 4,50 F.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92, champs-Elysées, 75008 PARIS - Tél. : 562.03.95

Nom de l'abonné(e) : ....

Adresse : ....

....

Ville : .... *Code postal :* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ECRAN FANTASTIQUE,** à compter du prochain numéro.

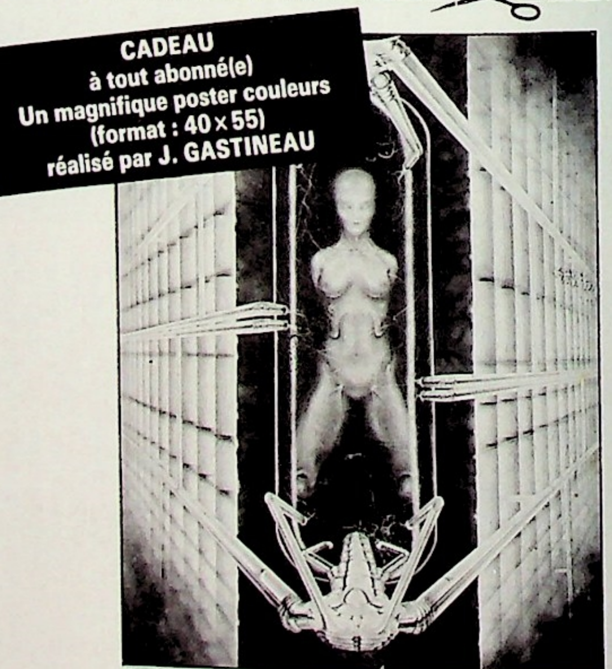
Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »

Abonnement : France métropolitaine : 11 N° : 200 F
Europe : 250 F. Autres pays (par avion) : nous consulter.

Anciens numéros : (N° 2, 4 et 12 épuisés) : 18 F l'exemplaire.
Frais de port France : 2,30 F par exemplaire.
Europe : 4,50 F par exemplaire.
Autres pays (par avion) : nous consulter.

Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.

CADEAU
à tout abonné(e)
Un magnifique poster couleurs
(format : 40 × 55)
réalisé par J. GASTINEAU



Diffusion : NMPP. Composition : Autocompo. Impression : imprimeries de Compiègne et Berger Levrault. Dépôt légal 1er trimestre 1985.

Les créateurs de la trilogie

LA GUERRE DES ÉTOILES

présentent

LE 6 FÉVRIER

L'AVENTURE DES EWOKS

LUCASFILM LTD ET KORTY FILMS PRODUCTION

"L'AVENTURE DES EWOKS", avec ERIC WALKER, AUBREE MILLER et WARWICK DAVIS dans le role de Wicket
(Caravan of Courage)
Réalisé par JOHN KORTY Produit par THOMAS G. SMITH
Histoire de GEORGE LUCAS Scénario de BOB CARRAU Producteur exécutif GEORGE LUCAS Musique de PETER BERNSTEIN

Distribué par Twentieth Century Fox France · Diffusé par le G.I.E. Fox-Hachette Distribution

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION

DE BRUXELLES

TARDI

ORG: a.s.b.l. PEYMEY DIFFUSION

INTERNATIONAAL FESTIVAL VAN DE FANTASTISCHE EN SCIENCEFICTIONFILM

AUDITORIUM PASSAGE 44 DU 15 AU 30 MARS 85

tele moustique



Soutenu par la Commission Française
de la culture de l'Agglomération Bruxelloise,
le Ministère de la Communauté Française
de Belgique, le Commissiariat Général
aux Relations Internationales

INFO (02) 242.17.13.



